

Nº 56 • SEPTIEMBRE 2005 • 6,00 €
PlayStation® 2
Revista Oficial - España
SUPLEMENTO ESPECIAL PSP
¡REGALAMOS 100 PSP!
resident evil 4
Morirás por jugarlo...
y además
DRIVER PARALLEL LINES,
SOUL CALIBUR 3,
TOTAL OVERDOSE,
EYETOY KINETIC...
GENJI: DAWN OF THE SAMURAI
Vive tu gran aventura en el Japón feudal
BURNOUT REVENGE
¡Velocidad en estado puro!
OS MEJORES TRUCOS + GUÍA COMPLETA DE BATMAN BEGINS
LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2
INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2
00056
8 420565 092005



N-GAGE ARENA.

JUEGA CON MILES DE AMIGOS SIN ESPERAR A QUE SE PONGAN DE ACUERDO SOBRE DÓNDE ENCONTRARSE.



N-GAGE ARENA

Sólo con un click desde donde estés.



Juegos online Contenidos exclusivos Torneos y rankings Chats

LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES

DVD-DEMO (56)

Juega a los éxitos actuales de PlayStation 2



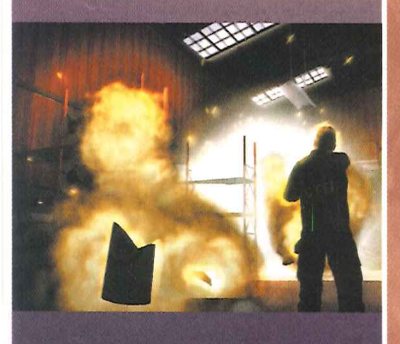
8 DEMOS JUGABLES

01. GOD OF WAR
02. AREA 51
03. BROTHERS IN ARMS
04. DESTROY ALL HUMANS!
05. FIGHT NIGHT ROUND 2
06. FORMULA ONE 2005
07. LEGO STAR WARS
08. MADAGASCAR

VÍDEO DEMOS

- 24: THE GAME

La popular serie de televisión aterriza en tu consola



- 7 SINS
- BATTLEFIELD 2
- GOD OF WAR
- THE INCREDIBLE HULK 2 PURSUIT FORCE
- REAL WORLD GOLF
- SCARFACE
- SHADOW THE HEDGEHOG
- EL PADRINO



IMPORTANTE: DESPUÉS DE JUGAR A CADA UNA DE LAS DEMOS, RESETEA TU PLAYSTATION 2 PARA VOLVER A ACCEDER AL MENÚ PRINCIPAL DEL DVD-ROM

PlayStation® 2
Revista Oficial - España

www.grupozeta.es



GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán** y **Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas: **Alfredo Castro**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Publicidad, Marketing y Promociones: **Joan Alegre**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Director General de Libros: **Juan Pascual**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Ugo R. Sánchez**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López Ibáñez**
Colaboradores: **Ana Márquez** (edición), **Daniel Rodríguez, Lázaro Fernández, Javier Bautista, Natalia Muñoz, Ángel Ibáñez** (maquetación), **Á. Jiménez, Isabel Garrido** (DVD), **Yolanda González** (viajes) y **Rafa Notario** (música)
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**
Director de Coordinación de Revistas: **Daniel Llagüerri**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

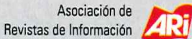
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel 981 148 841. Fax 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



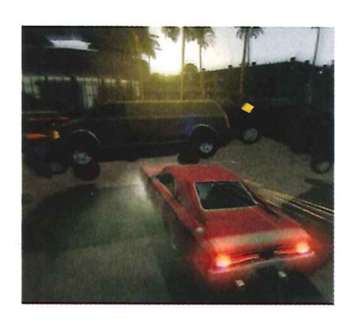
Asociación de Revistas de Información



¡CONCURSOS EXCLUSIVOS!



REGALAMOS: 100 PSP



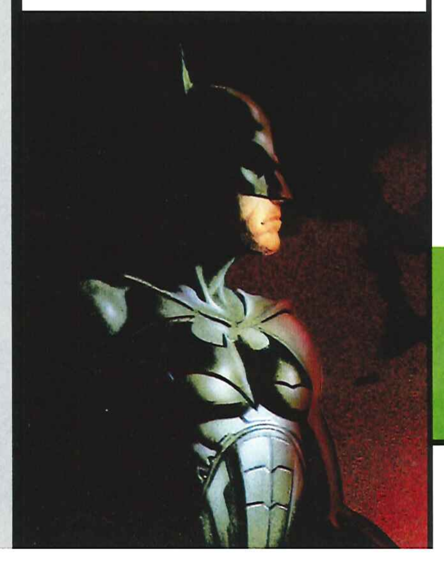
010

Te adelantamos una de las sorpresas de Midway para este Otoño: L.A. Rush.



048

Genji se va a convertir en una de las grandes sensaciones de este año para PlayStation 2.





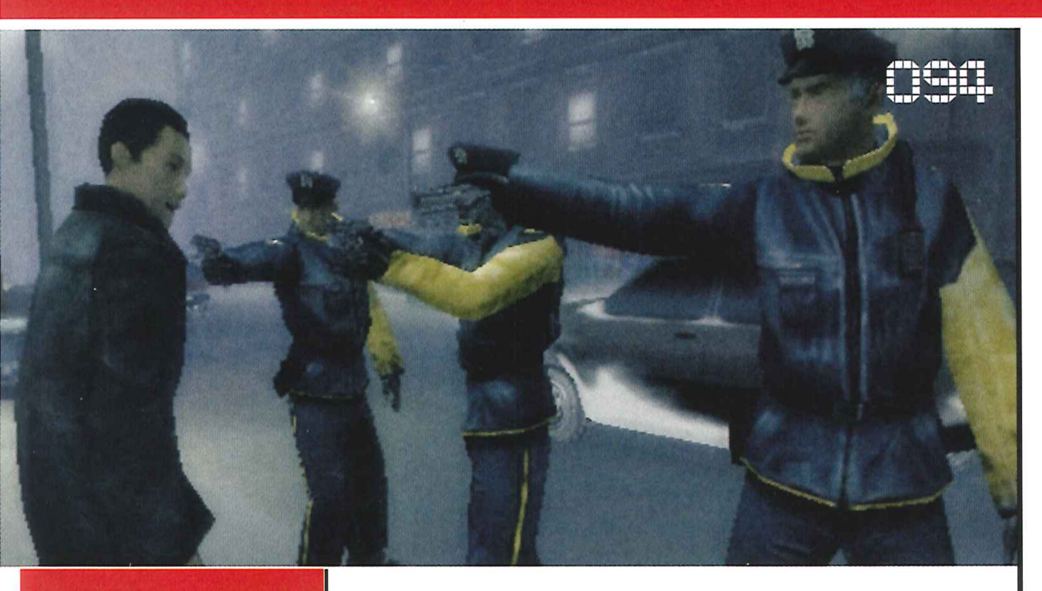
REPORTAJES



PRETEST

GUÍA COMPLETA DE BATMAN BEGIN[S]

Limpiar Gotham City de criminales será tarea fácil con esta detallada guía



RESIDENT EVIL 4

La cuarta y más espectacular entrega de Resident Evil llegará a PlayStation 2 con muchas y atractivas sorpresas exclusivas. Te contamos todo sobre este nuevo episodio de la emblemática saga de Survival Horror de Capcom.

TEST



Todo sobre PSP

¡Noticias, próximos lanzamientos, novedades en UMD-Vídeo, reportajes y mucho más te esperan en nuestro suplemento de PSP!

SECCIONES



008 NOTICIAS
Shadow Of The Colossus, la nueva maravilla de los creadores de Ico, reina por derecho propio entre los lanzamientos de Sony para 2006.



130 CHAMBAO
Lamari, al frente del grupo pionero en fusionar flamenco y chillout, nos ofrece una entrevista exclusiva en la que nos cuenta cómo afronta su nueva etapa.



PASADO, PRESENTE Y FUTURO

Septiembre vuelve a convertirse en un momento mágico para ese infinito universo en continua expansión llamado PlayStation. El ocaso del noveno mes dibujará ante nosotros el décimo aniversario de la sagrada fecha en la que apareció la primera PlayStation, de color gris y aspecto inocente, en tierras europeas. Una clara demostración de lo rápido que pasa el tiempo en este sector y de lo poco que ha tardado el gigante japonés en convertirse en el auténtico referente y estándar del actual panorama del videojuego. El equinoccio de Otoño de 2005 será más especial que nunca y nuestra querida e inolvidable PlayStation se merece un homenaje en toda regla, así que ya sabéis, sacadla del baúl de los recuerdos y sujetadla firmemente con ambas manos, cerrad los ojos y repasad durante segundos esos títulos que han formado parte, durante muchos años, de vuestras vidas. Aunque no os deis cuenta, una pequeña lágrima de silicio recorrerá sus circuitos y si no lo creéis, abrid la tapa y mirad fijamente a su lente curtida en mil batallas... Pero septiembre no es sólo sinónimo de pasado, historia o recuerdo. Es el mes del esperado lanzamiento en Europa de PSP, una máquina que casi se ha convertido en leyenda sin haber aparecido en el mercado. Los que hayáis adquirido el pasado número de la revista sabréis a qué me refiero, ya que el desembarco de títulos que acompañará a la poderosa portátil demuestra el incondicional apoyo de todas las compañías al que, a buen seguro, se convertirá en el estandarte de la tecnología lúdica del siglo XXI. Todo esto sin olvidarnos de nuestra omnipresente PlayStation 2 y de esa próxima ensoñación cada vez más cercana en el espacio y tiempo cuyo nombre comienza por P y acaba en 3. Pasado, presente y futuro, tres palabras que definen a la perfección el fenómeno PlayStation.

MARCOS GARCÍA
Director

punTÚa

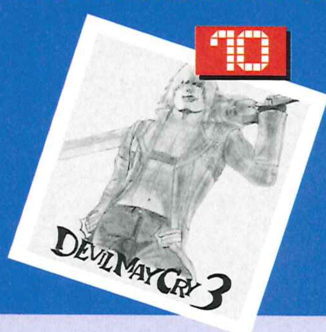
Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecía, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.



FORMULA 1 2005

10

Iván Gil Carrillo, Puertollano (Ciudad Real).
La puntuación de *Formula 1 05* me gustaría tratarla, porque pienso que se merece un 10. Además, tiene uno de los mejores gráficos que se han visto en **PS2**, un control y una jugabilidad fantásticos y extras para aburrir, como poner nuestra cara a la de un piloto, que te permiten pasar horas y horas delante del televisor. Es el mejor título al que he jugado jamás y estoy seguro de que hará historia.



DEVIL MAY CRY 3

10

Antonio Ramírez Lozano, Motril (Granada).
Devil May Cry 3 me parece un juego muy emocionante y plagado de acción, sin duda el mejor de su saga. Cuenta con una calidad gráfica impresionante y un amplio arsenal de movimientos y armas. Su grado de dificultad es muy elevado debido a que la derrota supone volver a empezar la pantalla desde el principio, pero para mí esto es un aliciente que hace que quiera seguir intentándolo, puesto que supone un complicado reto.

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota jugando con PS2, de tu viaje a Japón junto a tu flamante PSP, de tu PS2 «tuneada» •

La futura polémica de Bully

Diego Torres Rodríguez.
Vía e-mail.

Soy un profesor de inglés de 31 tacos que lleva toda la vida en este mundillo fascinante de los videojuegos (y conservo mi Atari 2600 con los juegos en perfecto estado). Os comento lo de mi profesión porque estoy totalmente harto de las quejas sistemáticas de las asociaciones de padres y demás grupos con complejo de mesías salvador que, cada «x» tiempo, arremeten contra los videojuegos. Y viendo el número de agosto de vuestra revista me ha entrado mucho miedo. ¿Por qué? Muy sencillo: *Bully*. Este juego, que parece un *remake* de *Skool Daze* de Spectrum, es carne de cañón para la prensa amarilla (telediarios «serios» incluidos). Nada más aparecer el juego va a ser crucificado por incitar a la violencia escolar. Sin importar la clasificación de edad que tenga el juego lo van a masacrar, porque los videojuegos son (como todo el mundo dice) para niños, no para adultos. Pero lo peor vendrá cuando se de un caso de acoso escolar más o menos grave y algún espabilado reportero diga que el agresor jugaba en su consola con este juego. A partir de entonces se descubrirá que desde la época de los 8 *bits* los ordenadores nos han estado lavando el cerebro para convertirnos en asesinos despiadados. Y digo yo, ¿no será que los niños son más agresivos porque sus padres les dan una educación deficitaria? Educar no es ir al colegio. Educar es enseñar civismo y moralidad a unos hijos dominados por el consumismo más salvaje. Educar NO es darles todos los caprichos; no por dar más regalos quieres más a tus hijos.

Manías y rituales de juego

Humberto Zapata Pérez
Madrid.



Esteban Montero Coira ha cazado con su cámara al mismísimo Batman mientras jugaba con Batman Begins.

Hola amigos de **PS2 R.O.**, en esto de los videojuegos cada cual tiene sus manías y rituales. El mío no es nada extraño. Lo primero que hago cuando un nuevo juego cae en mis

EL TEMA DEL MES

¿Cuál crees que es el juego del verano?

Formula 1 2005

Miguel Bernis Doménech
Vía e-mail.
He visto muchos juegos con el listón muy alto, pero el juego del verano creo que es *F1 2005*. Me parece que lo es porque cada vez hay más gente que se aficiona a ese deporte y también porque tiene buenos gráficos, mucha jugabilidad y larga duración. Además, los usuarios lo encontrarán largo y fácil de jugar gracias a las ayudas de conducción. Asimismo, si se tiene una cámara EyeToy se le puede poner nuestro rostro para poder convertirnos en grandes campeones. Ahora estoy terminando el juego *Moto GP 4* y *Medal Of Honor E.A.*, que son por ahora los dos juegos en los que estoy más enganchado intentando terminar las carreras y las misiones.

God Of War

Aniol Florensa Tort
Vía e-mail.
Sólo un juego me ha cautivado en lo que llevamos de verano, y por lo que queda me atrevo a decir que es el juego del verano. Cuando me lo compré no podía pensar hasta qué punto me engancharía. Si te gusta dar jarabe de palo a derecho y siniestro, si te gusta la sangre, si ansías con convertirte en un héroe y además te gusta la mitología, éste es, sin duda alguna, el juego de tu verano. El título de **SCE** Santa Mónica ha conseguido mantenerme en vela horas y horas deseando que Kratos se volviera más fuerte para ver hasta qué punto podía llegar su oculta maldad. Con una increíble trama, un gran dominio sobre el personaje y verdaderos enemigos, Kratos se ha vuelto más famoso que *Las Supremas de Móstoles*.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Gonzalo Fernández Sánchez
Santa Marina del Rey (León).
A mi parecer, uno de los juegos del verano será, sin ninguna duda, *MGS3 Snake Eater*. Cuando lo vi por primera vez pensé: «este juego no se me puede escapar de las manos. Además, estoy seguro de que *MGS Subsistence* me dejará con la boca abierta, porque éste ya me ha dejado así. Aunque no tenga *Tekken 5* ni *Formula 1 2005* (soy un fan incondicional de Alonso) sé que también serán uno de los mejores juegos de este verano.

Varios juegos para divertirse en verano

Jorge Manzanaro García
Fuente el Fresno (Ciudad Real).

Creo que el mejor juego del verano es *Gran Turismo 4*, es muy emocionante, hay muchos coches para comprar, gran variedad de circuitos y carreras para jugar y participar. Por otro lado, este verano, estoy dedicando más tiempo a *GT4*, *GTA San Andreas* y a *Worms 4: Mayhem*, que para mí, son tres título que todos deberían tener.

Devil May Cry 3

José María Garrido Gutierrez
La Línea (Cádiz)

Creo que el juego del verano es *Devil May Cry 3* por su acción desenfrenada y sus espectaculares gráficos y enemigos finales. Digo esto porque no te da ni un minuto de respiro, ya que no paran de salir enemigos por todos lados. Y ya no digo su alta dificultad y sus enormes jefes finales, que te dan ganas de tirar el mando contra la pared, pero es tan adictivo que hasta que no completas cada fase no puedes apagar la consola...

En el próximo número, el tema será:

¿FIFA o Pro Evolution Soccer? ¿Cuál de las dos nuevas entregas esperas con más ganas? ¿Cuál de las dos sagas te gusta más y porqué?

BUZÓN PlayStation 2

> Envía tu carta a C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid PlayStation 2 Revista Oficial Buzón PlayStation o escríbenos al siguiente e-mail: doc.ps2@grupozeta.es

¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo! • ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de PlayStation 2 Revista Oficial?

manos es relajarme, ver la *intro* del juego tranquilamente y jugar unos minutos para hacerme con los controles, y ver qué sensaciones me transmite. A continuación, reseteo y empiezo de nuevo para exprimir el juego al máximo. Pero hace unos días adquirí un título nuevo, lo introduje en mi **PS2**, contemplé atónito su *intro* y me dispuse a llevar a cabo mi ritual de siempre. Cuál fue mi sorpresa cuando mis manos no pudieron soltar el mando en unos minutos, ni siquiera en una hora. Fueron más de tres las horas que pasé enganchado literalmente a *God Of War*; y es que hacía mucho tiempo que un juego no me hacía sentir tan bien. Cientos de imágenes y momentos han quedado grabados en mi retina: la lucha contra la colosal *Hydra*, Ares destruyendo Atenas mientras ascendemos por la ladera de una montaña con el deslumbrante sol de frente, Kronos caminando a nuestros pies mientras recorremos el templo de Pandora... Su arrolladora acción, sus espectaculares *combos*, los divertidos minijuegos para acabar con los enemigos, los entretenidos *puzzles*, la apabullante e intensa banda sonora... Todo en este juego me ha hecho creer de verdad que los videojuegos son un auténtico arte y que **PS2** es, hoy por hoy, el mejor vehículo para crear una obra maestra como *God Of War*. Gracias.



¡REGALAMOS 5 JUEGOS GOD OF WAR!

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo **PlayStation2**... Las mejores cartas o e-mails se llevarán un juego **God Of War**. ¡No olvidéis incluir vuestra dirección postal en el e-mail o la carta que enviéis!

PS2, el arma en ligues

Roger Aguiló Tardío
Barcelona.

¡Hola viciados de **PS2**! Os voy a contar una historia que no os la vais a creer pero que es verdad. Mi físico no es muy agradable: soy bastante feo y con unos kilos de más. El caso es que en un *chat* empecé a hablar con una chica sobre mi pasión por *Tekken*, entonces ella me dijo que también le gustaba mucho y poco a poco nos fuimos conociendo. Y bueno... ¡¡¡ahora somos novios!!! Desde aquel día juego un montón con **PS2** y *Tekken*. Saludos a los lectores de **PlayStation 2** y un beso a Laura.


La abuela de María del Prado, con su mando «tuneado», se prepara para batir todos los récords; eso sí, después de la telenovela.

La abuela más marchosa

María del Prado Rodríguez
Vía e-mail.

¡¡¡Hola!!! soy María del Prado y os escribo para enviaros la foto de la abuela más marchosa de todo el mundo. Le encanta **PS2** y tiene muchos juegos. Todos los días, después de ver la telenovela, se pone a jugar un rato. Aunque tiene 68 años es muy marchosa y tiene el mando de **PS2** tuneado, aunque no quiere decirme cómo lo ha hecho. Un saludo.

Una apasionada de PlayStation 2

Ainara Prieto Fernández
Vía e-mail.

¡Hola! Me llamo Ainara y tengo 10 años. Cada mes leo vuestra revista y espero nerviosa el día que sale para comprarla y leerla sin parar. A veces mi madre me tiene que quitar la revista incluso para sentarme a la mesa a comer. Os escribo porque tengo ganas de que esto cambie, la mayoría de los que escriben en este apartado son chicos. Así que aprovecho para deciros que yo también tengo una gran afición por **PS2** (como muchas otras chicas en este país) y que no tiene por qué ser una afición sólo de chicos. A continuación os voy a decir los juegos que más me gustan: *Formula 1-05, Killzone, Star Wars Battlefront, Toca Race Driver 2, GTA San Andreas*... Con esto quiero demostrar que las chicas también somos aficionadas a **PS2** y no tienen que ser exclusivamente por juegos de *Barbie* o de animalitos. Os felicito por vuestra revista y por el gran trabajo que hacéis cada mes. Un saludo.


Juan Esteban Soler García nos muestra su particular visión de cómo darle «color» a la nueva PlayStation Portable.

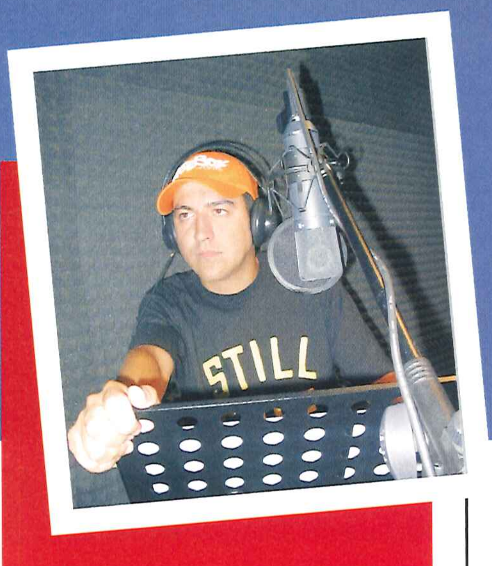


Si ves este símbolo junto a tu nombre, ¡enhorabuena, habrás ganado el juego del mes!

Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con el símbolo que tenéis a la izquierda se llevarán uno de los cinco Tekken 5 que regalamos.



NOTICIAS
Toda la actualidad de PlayStation 2



TONY AGUILAR DOBLA GETTING UP

El popular locutor y presentador radiofónico de programas como *La Ruta del Aguilar*, ha sido el encargado de doblar al castellano a Gabe, el rival de Trane (protagonista de *Getting Up*). Los diálogos son bastante mordaces y utilizan múltiples *slangs*. Y es que, el juego, que saldrá a final de año, es uno de los mejores títulos que reflejan la cultura *Hip-Hop*.

SHADOW OF THE COLOSSUS

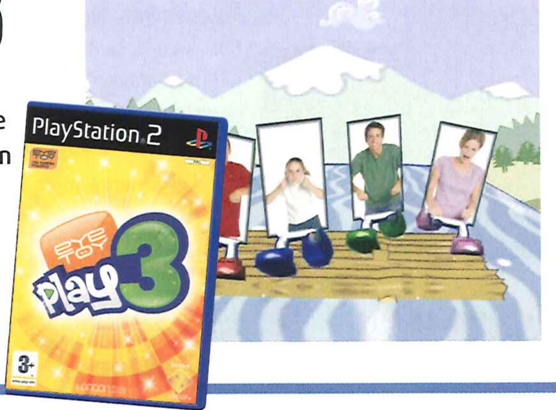
Una nueva maravilla de los creadores de Ico

Tenemos nuevas imágenes de *Shadow Of The Colossus*, que según nos va llegando información va confirmando las expectativas que tenemos puestas en él. Las imágenes en movimiento dejan constancia de la inmensidad de sus escenarios, la fluidez de movimientos del protagonista y su montura, además del descomunal tamaño de los Colosos. El sistema de deformación orgánica de colisiones hace que cada combate sea único, escalando por los cuerpos de las enormes bestias hasta derrotarles resistiendo sus sacudidas. **Sony C.E.** ha confirmado que el juego se pondrá a la venta en el primer trimestre de 2006, así que todavía tendremos que esperar un poquito para ponerle las manos encima.



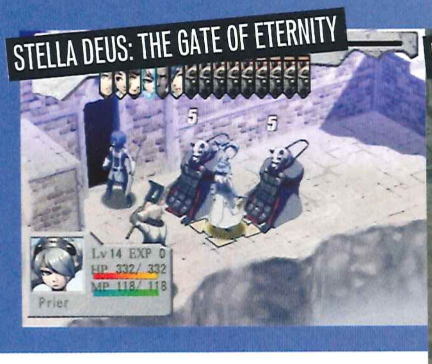


La nueva entrega es un compendio de minijuegos que combinan el deporte, la acción y la música. Prepárate para jugar al *volley* playa, a los bolos, ir a la peluquería, para la instrucción militar y para muchas sorpresas más.



PROEIN EDITA DOS RPG

La distribuidora española pondrá a la venta en noviembre un *RPG* de corte táctico protagonizado por Spero, un soldado que intentará reestablecer el orden del Reino de *Solum*. Para la misma fecha hay otro juego, desarrollado por un grupo coreano, que presenta un atractivo apartado gráfico para las aventuras de Calintz, un mercenario de la unidad *Tears Of Blood* en busca de la tierra *MagnaCarta*.







En cuanto nos choquemos contra otro vehículo (cosa bastante sencilla teniendo en cuenta la gran cantidad de tráfico presente) la poli intentará darnos caza

L.A. RUSH

Midway reinventa su saga para competir con los grandes del género

Olvidad aquellos patéticos *arcades* provenientes de los salones recreativos que nos atormentaron años atrás. La nueva entrega de la saga *Rush* presenta a la ciudad de Los Ángeles como protagonista, con una excelente recreación de sus barrios más conocidos, del *Downtown* hasta Santa Mónica pasando por Hollywood. Hasta cincuenta vehículos reales de fabricantes americanos y japoneses estarán a nuestra disposición, y podremos modificarlos a nuestro gusto. La libertad de movimiento, el control totalmente *arcade* y las maniobras más inverosímiles (incluidos choques a lo *Burnout*) serán los protagonistas de la acción. Dentro de la modalidad principal deberemos ir cumpliendo una serie de misiones de todo tipo, aparte de las típicas carreras. Además, los programadores han contado con la colaboración de los responsables del programa de MTV, *Pimp My Ride*.

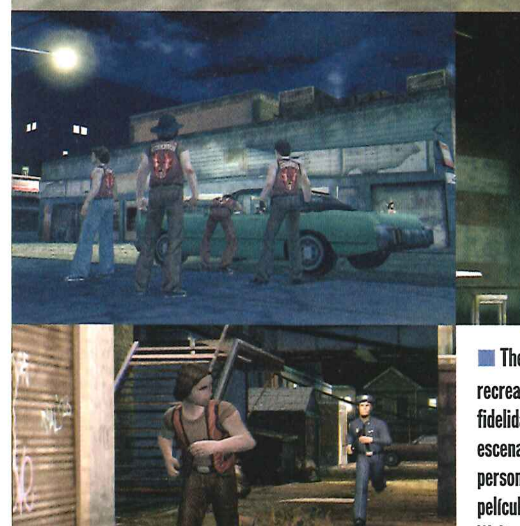
OCTUBRE SERÁ EL MES DE THE WARRIORS



Visitamos las oficinas de Take 2 para ver en directo la nueva producción Rockstar

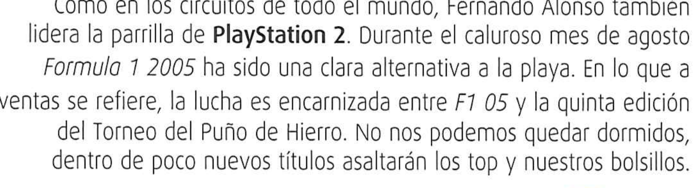
Después de tres años de desarrollo, la adaptación a videojuego de *The Warriors*, el clásico del cine de la década de los 70, será una realidad a partir del mes de octubre. Nosotros ya tuvimos ocasión de verlo, en exclusiva, en el mes de abril (viajamos hasta Nueva York para ello), pero la versión casi final que nos han mostrado en las oficinas de **Take2** nos ha dejado sin palabras. Con ***The Warriors***, **Rockstar** no sólo va a homenajear una película mítica, sino que va a resucitar de un plumazo un género olvidado durante más de diez años: las peleas callejeras. La esencia de mitos inolvidables de la talla de *Double Dragon, Final Fight* o *Streets Of Rage* está presente en este contundente *beat'em-up*, en el que robarás coches, arrasarás tiendas y te enfrentarás a puño descubierto (o con armas) a las bandas más peligrosas de Manhattan: los *Baseball Furies*, los *Grammercy Riffs*, los *Orphans*... Todo ello con la calidad gráfica y sonora a la que nos tiene acostumbrados **Rockstar**. En el próximo número os ofreceremos una completa *preview*.





The Warriors recrea con gran fidelidad los escenarios y personajes de la película de Walter Hill

TOP 10



Como en los circuitos de todo el mundo, Fernando Alonso también lidera la parrilla de **PlayStation 2**. Durante el caluroso mes de agosto *Formula 1 2005* ha sido una clara alternativa a la playa. En lo que a ventas se refiere, la lucha es encarnizada entre *F1 05* y la quinta edición del Torneo del Puño de Hierro. No nos podemos quedar dormidos, dentro de poco nuevos títulos asaltarán los top y nuestros bolsillos.

LOS MEJORES — Septiembre 2005 — PlayStation 2 Revista Oficial - España

- 01- TEKKEN 5 (SONY C.E.-NAMCO)
- 02- GOD OF WAR (SONY C.E.)
- 03- FORMULA 1 05 (SONY C.E.)
- 04- GRAN TURISMO 4 (SONY C.E.)
- 05- METAL GEAR SOLID 3: S.E. (KONAMI)
- 06- MOTO GP 4 (SONY C.E.)
- 07- PRO EVOLUTION 4 (KONAMI)
- 08- MEDAL OF HONOR: E. A. (EA GAMES)
- 09- EYETOY KINETIC (SONY C.E.)
- 10- FAHRENHEIT (ATARI)

LOS MÁS ALQUILADOS — Julio 2005 — BLOCKBUSTER

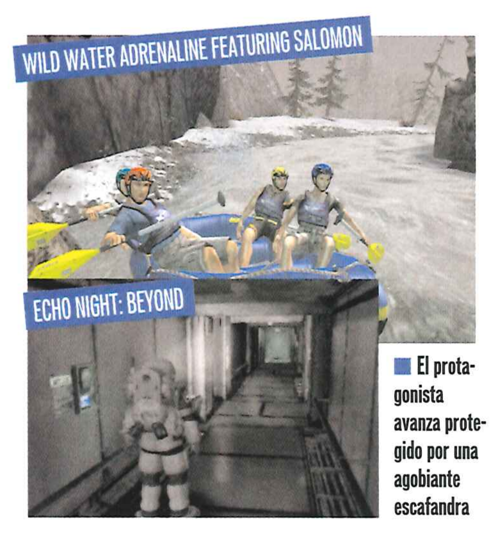
- 01- FORMULA 1 05 (SONY C.E.)
- 02- TEKKEN 5 (SONY C.E.)
- 03 MEDAL OF HONOR E.A. (EA GAMES)
- 04- MOTO GP4 (SONY C.E.)
- 05 GOD OF WAR (SONY C.E.)
- 06- JUICED (THQ)
- 07- STAR WARS III: L.V.D.L.S. (ACTIVISION)
- 08- LOS CUATRO FANTÁSTICOS (ACTIVISION)
- 09- BATMAN BEGINS (EA GAMES)
- 10- MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION (ROCKSTAR-TAKE 2)

LOS MÁS VENDIDOS — CENTRO MAIL — del 1 al 31 de julio

- 01- TEKKEN 5 (SONY C.E.)
- 02- FORMULA ONE 05 (SONY C.E.)
- 03- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
- 04- GOD OF WAR (SONY C.E.)
- 05- MOTO GP4 (SONY C.E.)
- 06- JUICED (THQ)
- 07- MEDAL OF HONOR E.A. (EA GAMES)
- 08- FORMULA ONE 04 (PLATINUM) (SONY C.E.)
- 09- STAR WARS: BATT. (PLATINUM) (ACTIVISION)
- 10- STAR WARS III: L.V.D.L.S. (ACTIVISION)

TERROR Y DEPORTE PARA PS2

Nobilis distribuirá en nuestro país la última entrega de la saga de culto *Echo Night*, una escalofriante aventura de terror en primera persona para **PlayStation 2** que se pondrá a la venta a un PVP-R. de 29,99 Euros. Esta compañía también editará un título de corte deportivo, pero con la originalidad de que las pruebas en las que participaremos abarcan el *rafting* y el descenso en *kayak* de ríos. El primero cuenta con la posibilidad de que cuatro personas jueguen simultáneamente, luchando contra aguas bravas para mantener el equilibrio. *W.W. Adrenaline* tendrá un PVP-R. de 39 Euros.



El protagonista avanza protegido por una agobiante escafandra

LA BSO DE BURNOUT

Electronic Arts y **Gibson** organizan un concurso para que tú y tu banda podáis pasar a la historia formando parte de la banda sonora de *Burnout Revenge*. La fecha límite para apuntarse es el 12 de septiembre y toda la información necesaria la encontrarás en la siguiente página web: http://www.burnoutbandslam.com

JOSIE MARAN EN NFSU MOST WANTED

Esta bella actriz y modelo, de reconocida fama internacional, prestará su imagen y voz a uno de los personajes que aparecen en la próxima entrega de la franquicia *Need For Speed*. La vertiginosa carrera de Josie Maran ha dejado en su currículum taquillazos de la talla de *Van Helsing* y *El Aviador*.



RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO ENTHUSIA
- José Luis Peña Gallego (ALICANTE)
- Fco. José Pozo Castillo (SEVILLA)
- David Ruiz Castillo (MADRID)
- Jordi Tedar Torelló (BARCELONA)
- Mª del Pilar Sanz Izquierdo (MADRID)
- Daniel Torres Mencia (TOLEDO)
- Antonio Martín García (TARRAGONA)
- Julia Calderón Muñoz (BADAJOZ)
- Félix Soler Jornet (VALENCIA)
- Susana García Revuelta (LEÓN)
- Mª Elena Rodríguez Benito (BADAJOZ)
- Juan Manuel Gadarre Peralta (MADRID)
- Damián Adrover Gober (MALLORCA)
- David Vernet Vilar (GERONA)
- Eloy Gámez Fernández (MADRID)
- Jorge Escudero Clemente (CÁCERES)
- J. Jesús Bello García (S. C. TENERIFE)
- Mª Dolores Martínez Álvarez (ALICANTE)
- Emilio Javier Barragán (MALLORCA)
- Juan José Martín Durán (MADRID)

CONCURSO UMBRO
- Amparo López Ouviaña (CÁCERES)
- Alejandro Naredo Fernández (ASTURIAS)
- Fco. José López López (SEVILLA)
- David Briongos Santamaría (ZARAGOZA)
- Enrique Giménez Martínez (ALICANTE)
- Daniel Sobrino Orellana (BARCELONA)
- Estéfano Jorge Constantín (CASTELLÓN)
- José Luis Alonso Monterrubio (MADRID)
- Paloma Díaz Iglesias (ASTURIAS)
- Julio Igor Vega Flores (MÁLAGA)
- José Ignacio Castro (ÁLAVA)
- Juan Luis Cortés Fernández (MADRID)
- Iván Gimeno San Pedro (ZARAGOZA)
- Alberto Vargas Puigserver (VALENCIA)
- Antonio Mergar Camarero (CEUTA)
- José L. Carrasco Gabardón (BARCELONA)
- José Fco. Riera García (MENORCA)
- José I. Cervera Martínez (CASTELLÓN)
- Mª Rosa Cadenas Huergas (VALLADOLID)
- José María Cervantes Masías (MÁLAGA)
- Diego Sánchez Suárez (BARCELONA)
- Rafael Ruiz Retamosa (MADRID)
- Jesús Ruiz Arranz (SEGOVIA)
- Mª Elena Blanco Flores (GUIPÚCOA)
- Aurora De Lera Roldán (ZAMORA)

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO CAMPUS PARTY
- Fernando Robles Spín (MURCIA)
- Jesús Martínez Maíllo (CÓRDOBA)
- Angel González Melero (MADRID)
- Víctor Abenójar Martínez (ALICANTE)
- Fco. Javier Cabal Soldado (CÓRDOBA)
- Rubén Martínez Colomer (VALENCIA)
- Aitor Branchat Bachero (CASTELLÓN)
- Guzmán Vera García (MURCIA)
- Mª Dolores Martínez Alvarez (ALICANTE)
- Carlos Lorente (VALENCIA)
- Antonio Villar Preto (VALENCIA)
- Oscar Blázquez García (NAVARRA)
- Fernando Martínez Bermejo (ZARAGOZA)
- Juan Manuel López García (LA CORUÑA)
- Iván Gimeno Sampedro (ZARAGOZA)

CONCURSO BATMAN BEGINS
- Francisco García Rodríguez (GERONA)
- Unai Gómez Hernández (VIZCAYA)
- Víctor Arroyo Abril (BARCELONA)
- Jorge Renda Zugarramurdi (GUIPÚZCOA)
- Jorge Castro Rodríguez (ORENSE)
- Fernando Pacheco Llano (SEVILLA)
- Francisco Mascaró González (MENORCA)
- Oriol García Vivet (BARCELONA)
- I. Barrenechea Gorostiaga (VIZCAYA)
- Ángel García Montoro (GERONA)
- Sergio Rivera Padrón (TENERIFE)
- Juan R. Iglesias Chaves (BARCELONA)
- J. Ramón Mier Marín (BARCELONA)
- Bárbara Sebastián Guerrero (HUESCA)
- Jacinto Valverde Martínez (TARRAGONA)
- A. Jesús Cuellar Segura (SEVILLA)
- Silvia Rol Castellón (LLEIDA)
- Aláin García de Castro (VIZCAYA)
- Antonia Jiménez Martínez (MADRID)
- Nieves Guijarro Barrera (MADRID)
- Francisco Soler Obrero (ALICANTE)
- Juan J. Laguarda Rodríguez (A CORUÑA)
- Pedro Ángel Adiego Escolán (ZARAGOZA)
- Margarita Gutiérrez Moreno (SEVILLA)
- Hermes Suárez Zarza (HUELVA)
- Cecilia del Campo Martín (MADRID)
- Catalin Ionut Beján (CUENCA)
- Carmen Pérez Jiménez (BALEARES)
- Jordina Margarit Contel (BARCELONA)
- Tony Caballero Cobos (BARCELONA)
- Fco. José Martínez Tavón (BARCELONA)
- Roberto Cervantes Urbano (TARRAGONA)
- Jaume Parés Esturí (BARCELONA)
- David Escudero Martínez (MADRID)
- Javier García Gutiérrez (BARCELONA)

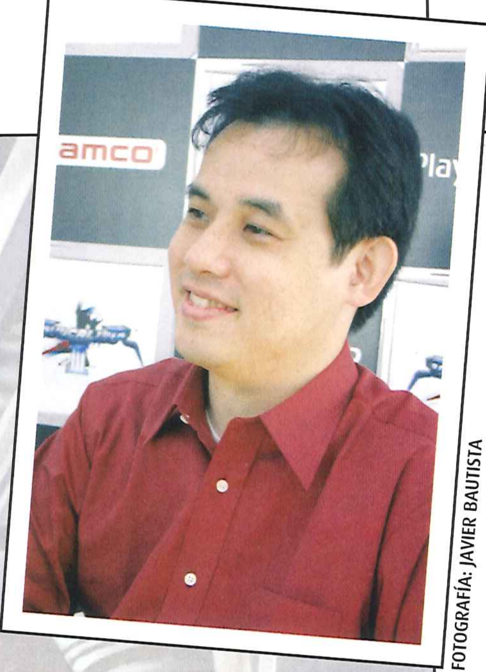

NIKEFOOTBALL.COM
>MÁQUINA_DE_JUEGO_Y_ASALTO_TÁCTICO_CON_PRECISIÓN_LÁSER>
NIKE_AIR_LEGEND >>>>>
+ PARTE SUPERIOR DE PIEL DE CANGURO QUE PROPORCIONA UN AJUSTE MÁS CÓMODO Y UN EXCELENTE TACTO
+ TALONERA EXTERNA PARA MANTENER EL PIE EN ÓPTIMA POSICIÓN DE PASE
+ INNOVADORA SUELA DE FIBRA DE VIDRIO PARA APORTAR RIGIDEZ SIN AÑADIR PESO
U_P_G_R_A_D_E

PRESENTACIÓN OFICIAL DE SOUL CALIBUR III

Namco y Sony presentan en Madrid la tercera entrega del épico beat'em-up



Nada menos que Hiroaki Yotoriyama, productor de ***Soul Calibur III*** y responsable de títulos de la talla de *Tekken 2* y *Tekken 3*, fue el encargado de presentar a los medios en un evento extraordinario las virtudes de la cuarta entrega del ya clásico *Soul Edge*. En el evento tuvimos la oportunidad de jugar a una versión inacabada del juego, en la que ya pudimos comprobar la impresionante mejora gráfica con respecto a *Soul Calibur II* y algunas de sus novedades jugables. Lo más importante de la presentación fue la explicación de Yotoriyama sobre los nuevos modos de juego que incluirá ***Soul Calibur III***. El más importante de ellos es el modo de Creación de Personaje: podremos personalizar el aspecto y la técnica de combate de nuestro luchador hasta un nivel nunca visto, con la utilización de un centenar de atuendos y complementos y la edición del peinado, cara y colores. Otros de los modos más originales del juego son *Chronicles Of The Sword*, que mezcla la lucha uno contra uno con la estrategia en tiempo real y *Soul Arena*, que enfrentará al jugador a extraños combates condicionados por diversos factores.



FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA

HIROAKI YOTORIYAMA

PRODUCTOR DE SOUL CALIBUR III

¿Se ha pensado incluir algún personaje ajeno a la saga, como ocurrió con Heihachi, Spawn y Link en *Soul Calibur II*?
En esta entrega hemos decidido no incluir personajes invitados. Sin embargo, con el modo de Creación de Personaje el jugador podrá inventarse sus propios luchadores a su gusto.

¿A qué nivel de profundidad llega el sistema de Creación de Personaje?
Entre otras cosas se puede elegir el sexo, la profesión, el peinado, el traje, en definitiva, una serie de parámetros que ofrece combinaciones ilimitadas. Además, algunos de estos aspectos van a determinar el estilo de lucha de los personajes.

En *Soul Calibur III*, ¿se ha hecho mucho hincapié en la interacción con los escenarios, como ocurre con otros títulos de lucha?
El nivel gráfico alcanzado con *Soul Calibur III* en PS2 es increíble, con motivos muy sofisticados en los diferentes escenarios del juego, aunque el nivel de interacción no sea una de las cosas que más nos ha preocupado.

¿Se pensó en ofrecer una modalidad de juego On-line?
Fue una posibilidad que se manejó al principio. Pero como las diferencias son tan grandes dependiendo del país, finalmente nos decantamos por hacer un juego que los seguidores de la saga pudieran disfrutar por igual en cualquier parte del mundo.

¿Qué es lo que más va a sorprender a esos seguidores?
Sin duda la posibilidad que se les ofrece de poder crear sus propios personajes.

¿Se están planteando desarrollar un *Soul Calibur* para PSP?
Todo dependerá de si los usuarios lo demandan.

CREA TU PERSONAJE

La novedad más importante de *Soul Calibur III* es el nuevo modo de Creación de Personaje. Podrás editar su aspecto hasta límites insospechados, elegir entre cientos de atuendos y complementos y decidir su «oficio» o estilo de lucha (Samurái, Caballero, Ladrón, Bailarín, Clérigo o *Ninja*).

PlayStation 2 Revista Oficial - España

TOP 10 RECOMENDADOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos


01 MOVISTAR RACING 2
La mejor competición de motor sobre dos ruedas.


02 LOS 4 FANTÁSTICOS
El primer supergrupo que debuta en móviles.


03 AGE OF EMPIRES 2
Sin duda, el mejor juego de estrategia en tiempo real ya en tu móvil.


04 JEWEL QUEST
Un rompecabezas bastante adictivo.


05 MARIA SHARAPOVA TENNIS
Una auténtica estrella de campeonato.


06 GASOL 1 ON 1
El espectáculo del básquet en duelo singular.


07 MINISTRY OF SOUND IBIZA
Noches locas y calientes en la isla más famosa de las Baleares.


08 PAPERBOY
No pierdas la clientela del periódico.


09 NY NIGHTS SUCCESS IN THE CITY
El primer simulador social de la gran manzana.


10 SWAT FORCE
La acción táctica más completa hasta la fecha.

Cómo descargarte un videojuego desde tu movistar



01 - Entra en emoción
Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.

02 - Selecciona Videojuegos
Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos. Seleccionalá para poder descargarte los mejores Videojuegos.

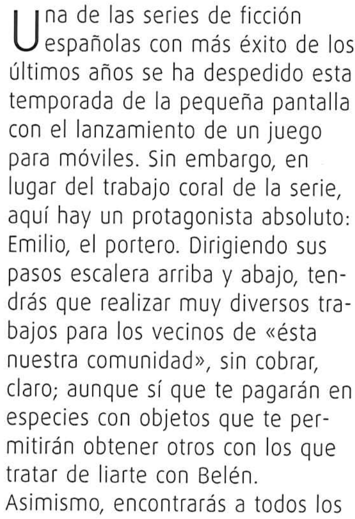
03 - Elige categorías
Selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top movistar o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - Descarga tu juego
Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.

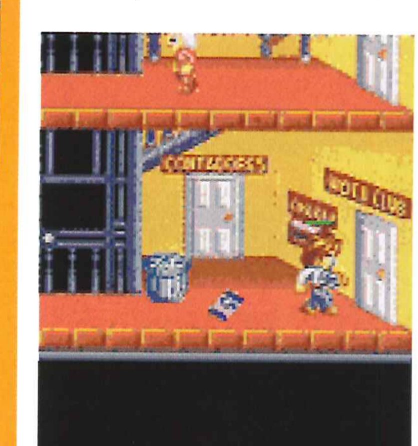
Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).

Aquí no hay quien viva

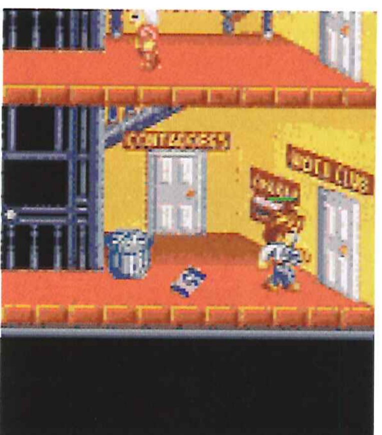
Vive las peripecias de «ésta nuestra comunidad»

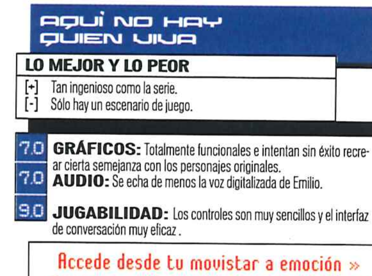

Emilio debe cumplir todas las misiones que le encomienden los vecinos

Una de las series de ficción españolas con más éxito de los últimos años se ha despedido esta temporada de la pequeña pantalla con el lanzamiento de un juego para móviles. Sin embargo, en lugar del trabajo coral de la serie, aquí hay un protagonista absoluto: Emilio, el portero. Dirigiendo sus pasos escalera arriba y abajo, tendrás que realizar muy diversos trabajos para los vecinos de «ésta nuestra comunidad», sin cobrar, claro; aunque sí que te pagarán en especies con objetos que te permitirán obtener otros con los que tratar de liarte con Belén. Asimismo, encontrarás a todos los personajes de la serie, cuyas conversaciones destilan el mismo ingenio que en la serie de TV. Andan todo el día entrando y saliendo de las distintas viviendas, mientras que tú sólo podrás deambular por la escalera persiguiendo a unos y a otros para hacer tus recados. La estructura de misiones, por así decirlo, se desarrolla a través de una concatenación de encargos en ocasiones interrelacionados, de modo que has de seguir una secuencia más o menos fija para cada uno de ellos. Tan divertido como la serie, aunque quizá poco variado en escenarios de juego.



DIÁLOGOS OCURRENTES
Cada vez que hables con uno de los vecinos tendrás oportunidad de seguir diferentes líneas de conversación que saben mantener el espíritu ingenioso e incisivo de los originales, siempre acordes con la personalidad de cada personaje.





AQUÍ NO HAY QUIEN VIVA

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Tan ingenioso como la serie.
[-] Sólo hay un escenario de juego.

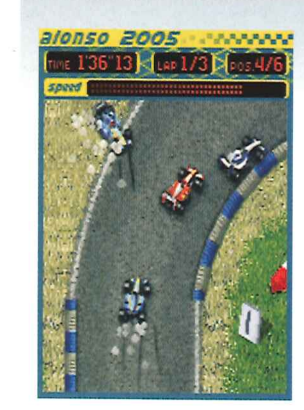
7.0 **GRÁFICOS:** Totalmente funcionales e intentan sin éxito recrear cierta semejanza con los personajes originales.
7.0 **AUDIO:** Se echa de menos la voz digitalizada de Emilio.
9.0 **JUGABILIDAD:** Los controles son muy sencillos y el interfaz de conversación muy eficaz.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES
ALCATEL OT556. LG U8150. MOTOROLA C650, V300, V535, V975. NOKIA 3650. NOKIA 6230, 7650. N-GAGE. SAMSUNG SGH D500, Z105, Z130. SIEMENS C65, CXT65. SONY ERICSSON K700I, Z1010.


9.0 (SOBRE 10)
PlayStation 2

NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar •



Rumbo a China
Hasta el 25 de septiembre puedes descargar uno de los mejores juegos de *Fórmula 1* a través de *emoción>videojuegos>Promo GP China F1* y, además de disfrutar de intensos momentos de competición en tu móvil, entrar en el sorteo de dos viajes al Gran Premio de China de F1 en el circuito de Shangai. Cada uno de los viajes serán para un ganador más un acompañante e incluye pases de *Paddock Club* para disfrutar de una de las últimas competiciones de la temporada, que se celebrará en el mes de octubre.

Más información de esta gran promoción en www.movistar.es/formula1

Nueva Comunidad
Desde el 1 de junio está disponible la Comunidad de Juegos **movistar**, un punto de encuentro, competición y descarga donde se reúnen todos los aficionados a los juegos para móviles. Formar parte de ella es totalmente gratuito y te permite estar al día de las novedades más jugosas, recibir información de concursos, promociones y competiciones en forma de alertas en tu móvil. Al suscribirte recibirás por correo electrónico la *Newsletter* de Videojuegos **movistar** para que puedas estar informado. Para disfrutar de todo esto sólo tienes que visitar la web **www.movistar.es/emocion/juegos** y darte de alta.





movistar

Los mejores videojuegos para tu móvil

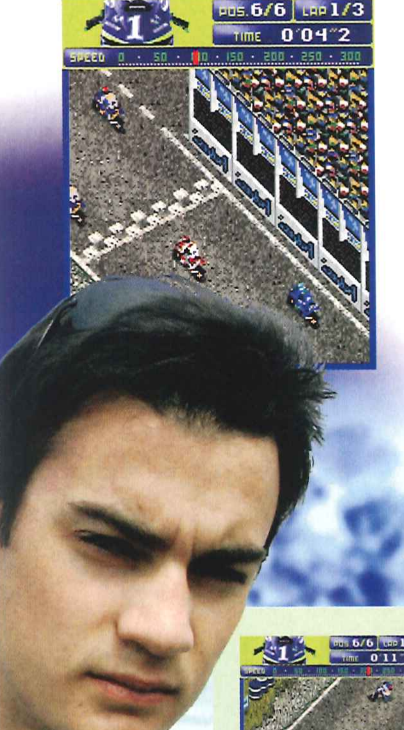
Visita la web de **movistar**

Entra en cualquier momento en **www.movistar.es/emocion/juegos** y consulta móviles compatibles, muchos más juegos y toda la información que necesitas

EXCLUSIVO

Dani Pedrosa GP

Conviértete en el piloto español de motociclismo



Si en la Fórmula 1 el nombre propio español es Fernando Alonso, no cabe duda de que en el mundo del motociclismo el orgullo patrio se concentra en la figura de Dani Pedrosa, que ya acumula una notable cantidad de trofeos en su haber a pesar de su juventud. A ellos tiene que sumar ahora un nuevo éxito en forma de videojuego para móviles, que recrea seis de los circuitos más importantes del mundo en los que podrás competir para alzarte como campeón.
Gracias al modo Entrenamiento podrás hacerte sin problema con el trazado de cada circuito y adaptarte al sencillo sistema de control (sólo tendrás que ocuparte de la dirección y el freno) antes de meterte de lleno en el Campeonato o correr por mejorar tus tiempos en cada uno de los niveles, entre los que se cuentan Donington y Jerez. Para facilitarte las cosas, el juego se ocupa de ajustar automáticamente la dirección tras los giros, de modo que es relativamente fácil mantenerse dentro de la pista.
Gráficamente, ***Dani Pedrosa GP*** está muy trabajado y se equipara al resto de producciones del género, aunque en el apartado sonoro se encuentra en la media, sin grandes despliegues.
Si a todo ello sumamos un interesante modo multijugador, tenemos uno de los juegos más atractivos del momento que, gracias sobre todo a esta posibilidad, se perfila como uno de los mejores del género.

MULTIJUGADOR

Además de los modos para un jugador, podrás jugar con otros competidores en el multijugador, bien en partidas públicas o en privadas a las que sólo podrán acceder quienes tú quieras, ya que se incluye una opción a tal efecto.

DANI PEDROSA GP

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Incluye opciones multijugador.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

9.5	**GRÁFICOS:** Son bastante detallados y presentan animaciones suaves, a la altura de otros títulos de Gaelco.
7.0	**AUDIO:** : El título no ofrece grandes novedades y tampoco se sale de lo normal en este apartado.
9.5	**JUGABILIDAD:** Hay teclas que combinan el giro y la frenada para facilitarte el seguir dentro de la pista, una gran idea.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES

ALCATEL OT556. GRUNDIG G402I. LG U8150, LG341I. MITSUBISHI M341I, M342I, M430I. MOTOROLA V3, V300, V535, V600, E550, V975, C650, C385, C390, E378I. NEC N341I, NEC N342I, NEC N410I. NOKIA 3510I, 3100, 6100, 6610, 6820, 7210, 7250, 5140, 6230, 6822, 3650, 3660, 7650, NGAGE, NGAGE QD, 6600, 6630, 6670, 6680, 7610. SAGEM SG341I, SG322I. SAMSUNG E630, E700, E820 , D500, Z130. SIEMENS C65, CX65, CTX65, S65, SK65, M55, S55, SL55, MC60, A65. SONY ERICSSON K300I, K700I, Z1010. TSM 100, TSM 100V, TSM 6, TSM 7, TSM 30.

9.5 (SOBRE 10)



movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS

Operaciones encubiertas

La saga más popular basada en la obra de Tom Clancy continúa en móviles con *Rainbow Six Lockdown*, que te llevará a Argel, Amsterdam y un emplazamiento secreto en pos de un grupo terrorista que está sembrando el caos y secuestrando gente. Planteado como juego de acción táctica, *Lockdown* te permite dirigir a varios miembros del equipo, cada uno con su propia especialidad y acciones sensibles al contexto para facilitarte las cosas.



Sr. y Sra. Smith

Los Smith son un matrimonio tan normal como otro cualquiera en apariencia, porque en realidad ambos son agentes secretos que, sin conocer la verdadera ocupación de su cónyuge, reciben el encargo de liquidarse. Con tal enredo se presenta uno de los taquillazos más importantes, estrenado el 19 de agosto, protagonizado por Brad Pitt y Angelina Jolie, que cuenta ya con un juego para tu móvil en el que tendrás que hacer frente a una buena cantidad de asesinos.

movistar

VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS

01 LOS 4 FANTÁSTICOS
El primer súper grupo de héroes que debuta en móviles.



02 PANG
Un gran arcade de la mejor época de las recreativas.



03 TETRIS
El clásico de siempre sigue siendo de los más descargados.



04 STAR WARS: REVENGE OF THE SITH
Revive el viaje hacia el lado oscuro de Anakin.



05 ALONSO 2005
El asturiano sigue cosechando éxitos dentro y fuera del circuito.



06 AQUÍ NO HAY QUIEN VIVA
La comunidad de vecinos más loca del mundo.



07 LEISURE SUIT LARRY
Conquista a las chicas más explosivas.



08 SWAT FORCE
La acción táctica más completa hasta la fecha.



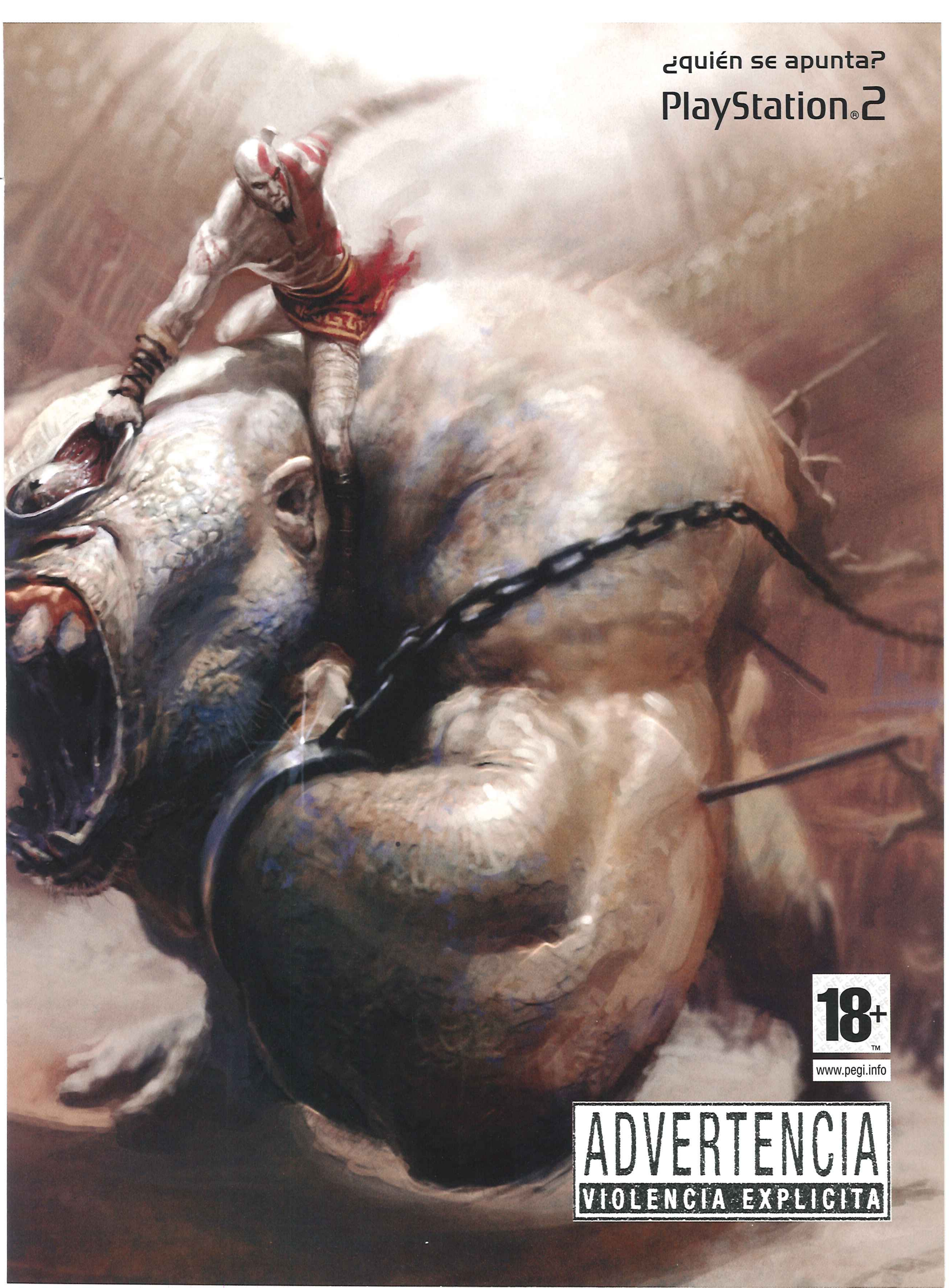
09 MOTO GP 2
A todo gas por los circuitos oficiales del campeonato.

10 FIFA FOOTBALL 2005
No tiene rival en el campo de juego.



Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos


Hobby Consolas:
"Su espectacular desarrollo nos atrapará desde la primera partida"
Revista oficial PS2:
"Técnicamente es de lo más impresionante que hemos visto últimamente"
PSM2:
"¡Por Zeus que nos encontramos ante el juego revelación del año!"
PlayStation 2
GOD OF WAR
18+
www.pegi.info
SONY
ENTIERRA LO PEOR DE LA MITOLOGÍA.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe. God of War is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. © 2005 Sony Computer Entertainment America Inc.


¿quién se apunta?
PlayStation®2
18+
TM
www.pegi.info
ADVERTENCIA
VIOLENCIA EXPLICITA

POR R. DREAMER

Capcom Studio 4 dio un giro inesperado a la saga en su cuarta entrega con grandes dosis de acción y un formidable motor gráfico, que ahora vamos a poder disfrutar en PlayStation 2. Como novedad, misiones inéditas para Ada Wong

RESIDENT EVIL 4



«El Gigante» es uno de los enemigos más espectaculares y tozudos de toda la aventura

mando oficial

Nuby Tech lanzará un mando oficial para la versión de *Resident Evil 4* para **PlayStation 2**. Tiene un cable dispuesto para que cuando se tira de él emita el sonido de una motosierra. La posición en que se tenga cogido el mando también afectará a la forma en que Leon porta su arma.

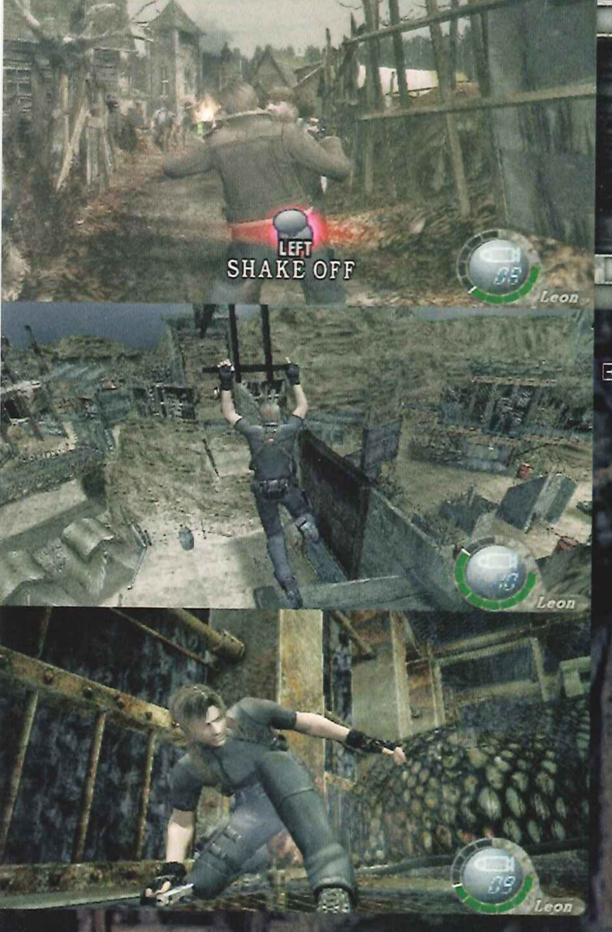


Cuando aparezca un botón indicando una acción no te lo pienses ni un solo segundo, puede ser la diferencia entre la salvación y la muerte



El próximo año se cumplirá el décimo aniversario de *Biohazard*, el nombre original en Japón de esta franquicia cuando vio la luz en **PlayStation**. Desde entonces se ha convertido en un sinónimo de superventas para **Capcom** con más de 26 millones de juegos vendidos en todo el mundo. El valor de la serie ha residido en crear un universo único en el que los diferentes protagonistas se han ido enfrentando a la Corporación *Umbrella* y sus criaturas, capítulo tras capítulo, en la ficticia ciudad de *Raccoon City*. Después del éxito obtenido con las tres primera entregas, y una edición especial de *Resident Evil Code: Veronica* para los 128 *bits* de **Sony**, la saga rompió sus lazos con **PlayStation** recalando en las orillas de la competencia. Allí, el grupo de desarrollo interno, **Capcom Production Studio** 4, ha dado a la serie los mejores momentos de su historia, como el magnífico *remake* de la primera parte. Sin embargo, fue con *Resident Evil 4* con el que realmente consiguió darle nueva vida a la saga. El cambio fue brutal, el argumento cruza el Atlántico dejando atrás *Raccoon City* para desembarcar en Europa. **Capcom** siempre ha negado que la aventura se desarrolle en España, alega que se trata de un remoto lugar de Europa, en el que casualmente los habitantes hablan en castellano. Polémicas aparte, lo que queda claro es que la ambientación sí se ha inspirado en lugares







que parecen sacados de nuestro país, y que por primera vez un *Resident Evil* despliega sus encantos con un motor gráfico totalmente en 3D. El esfuerzo acometido por **Capcom P. Studio 4** nos dejó mudos de asombro, lo que podíamos ver en pantalla superaba lo visto en el *remake* del primer *Resident*. Este era uno de los grandes retos a los que se enfrentaba el estudio en la conversión del juego para **PlayStation 2**, muy pocos tenían fe en la capacidad de la consola para igualar lo visto en GameCube. Sin embargo, ante la mirada atónita de la prensa mundial, durante el pasado **E3** celebrado en Los Ángeles, **Capcom** mostró un vídeo en el que se podía apreciar por primera vez la calidad de la versión para los 128 *bits* de **Sony**. La diferencia es prácticamente inexistente, y una vez metidos en

«RESIDENT EVIL 4 DESPLIEGA UNA CALIDAD GRÁFICA SIN PRECEDENTES EN PS2»

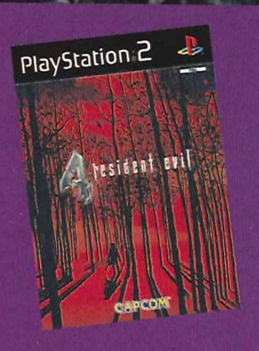
harina muy pocos serán capaces de darse cuenta de que se han utilizado menos polígonos para reconstruir personajes y escenarios en **PS2**. Pero el punto de inflexión respecto a entregas anteriores no se centraba sólo en el sensacional trabajo gráfico, el título supone una nueva forma de jugar a un *Resident*. En primer lugar porque la acción predomina sobre los elementos de aventura, algo que se nota en el control del protagonista, Leon S. Kennedy, que se sitúa a años luz del tipo de manejo que se había empleado hasta

Resident Evil en PlayStation

La saga vino al mundo en **PlayStation** y con esta consola vivió sus días más gloriosos en cuanto a ventas. Con la llegada de **PlayStation 2**, cuando todo el mundo esperaba ver la cuarta entrega de la serie en una máquina más potente, tuvo que conformarse con una edición de *Resident Evil Code: Veronica* de Dreamcast que no llegaba a aprovechar como se esperaba el potencial de **PlayStation 2**. Después de varios sucedáneos, *Gun Survivor* y *RE Dead Aim*, llegó *RE Outbreak* que tampoco supo ganarse totalmente el corazón de los seguidores de la saga. Ahora le llega el turno al cuarto capítulo...



NOMBRE: Resident Evil 3: Nemesis
AÑO: 1999
CONSOLA: PSone



NOMBRE: Resident Evil 4
AÑO: 2005
CONSOLA: PlayStation 2



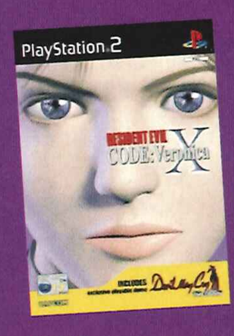
NOMBRE: Resident Evil Outbreak
AÑO: 2004
CONSOLA: PlayStation 2



NOMBRE: Resident Evil
AÑO: 1996
CONSOLA: PSone



NOMBRE: Resident Evil 2
AÑO: 1998
CONSOLA: PSone



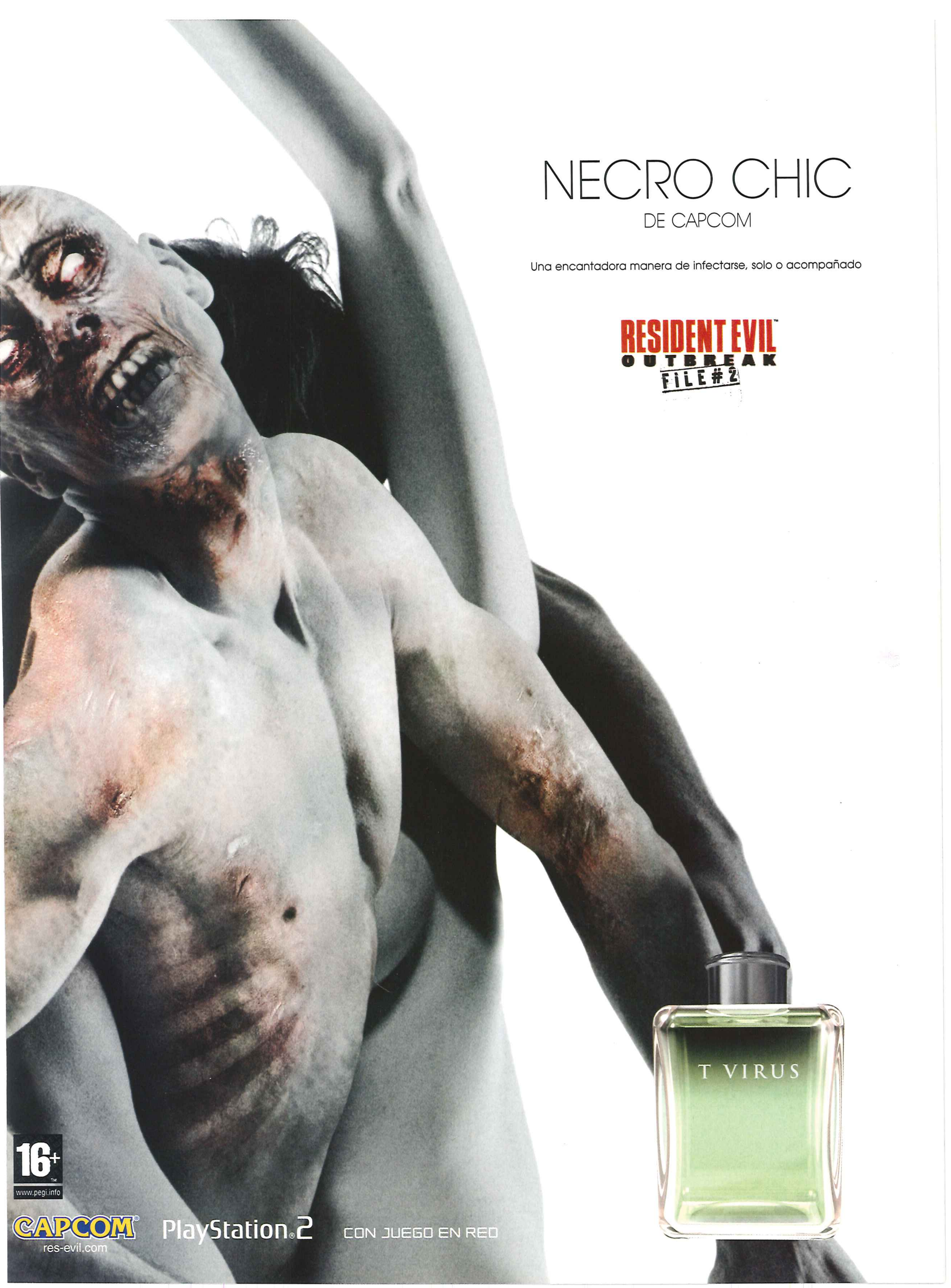
NOMBRE: Resident Evil Code: Veronica X
AÑO: 2001
CONSOLA: PlayStation 2



NOMBRE: Resident Evil 5
AÑO: 2006
CONSOLA: PlayStation 3



NOMBRE: Resident Evil Outbreak File#2
AÑO: 2005
CONSOLA: PlayStation 2



NECRO CHIC
DE CAPCOM
Una encantadora manera de infectarse, solo o acompañado
RESIDENT EVIL
OUTBREAK
FILE#2
T VIRUS
16+
www.pegi.info
CAPCOM
res-evil.com
PlayStation.2
CON JUEGO EN RED



P.R.L. 412

Este es el aspecto que presentará una de las novedades que incluye la versión de *Resident Evil 4* para **PlayStation 2**. Se trata de un arma del arsenal de Leon S. Kennedy. Su nombre, P.R.L. 412 (*Plagas Removal Laser*) deja claro cuál va a ser su función en el juego, facilitar en lo posible la destrucción de «Las Plagas», los «bichitos» que tanto daño están causando entre los lugareños.

Final Bosses, situaciones límite y escenarios sobrecogedores nos dejarán sin aliento en RE 4



El pueblo de los malditos

El lugar en el que comienza la aventura de Leon S. Kennedy en *Resident Evil 4* podría ser un pueblo cualquiera de nuestra geografía. Aunque intenten disimularlo, hasta los polis parecen llevar los uniformes del cuerpo nacional de la policía española. De lo que no hay duda es de que sus habitantes están dispuestos a terminar con la vida de Leon en cuanto tengamos un descuido. La Inteligencia Artificial de estas criaturas nos va a poner en más de un aprieto.

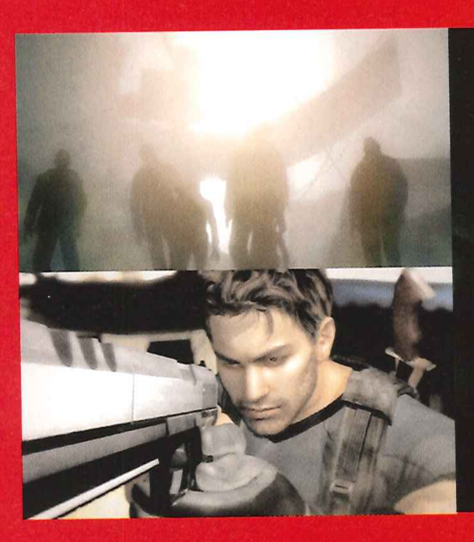
Las criaturas al servicio de Los Illuminados no siempre tienen un aspecto humano...

la fecha en la serie. Gracias también al sistema de cámaras, diseñado para seguir la acción en todo momento y sin el cual sería imposible conseguir el acelerado ritmo al que se desarrolla la aventura. Pero una de las mayores sorpresas de ***Resident Evil 4*** fue la desaparición de los enemigos más clásicos, los zombis. Han sido reemplazados por criaturas controladas por un virus llamado «Las Plagas». Los primeros enemigos con los que se encuentra Leon son campesinos que, aparte de parecer poco amigables, tampoco tienen un aspecto muy amenazador. Al menos hasta que dejan claras sus intenciones asesinas hacia Leon. El hecho de que no sean zombis ha motivado que la Inteligencia Artificial haya sufrido una evolución que se va a descubrir desde el comienzo del juego. Los enemigos ya no son torpes e insistentes monstruos que se cruzan en nuestro camino. Si apuntamos a su cara durante el tiempo suficiente a uno de estos aldeanos, se agachará para esquivar el posible balazo. Además, enseguida reaccionan al contacto visual alertando al resto para atacar en grupo si es posible. La mejor estrategia para ahorrarnos balas y sustos innecesarios será disparar a puntos débiles, como la cabeza, o en las piernas para que dejen de avanzar. No sólo encontraremos campesinos en *Resident Evil 4*, los enemigos varían dependiendo del área y los habitantes del pueblo darán paso a los monjes del castillo, por citar un par de ejemplos. **Capcom P. Studio 4** ha querido

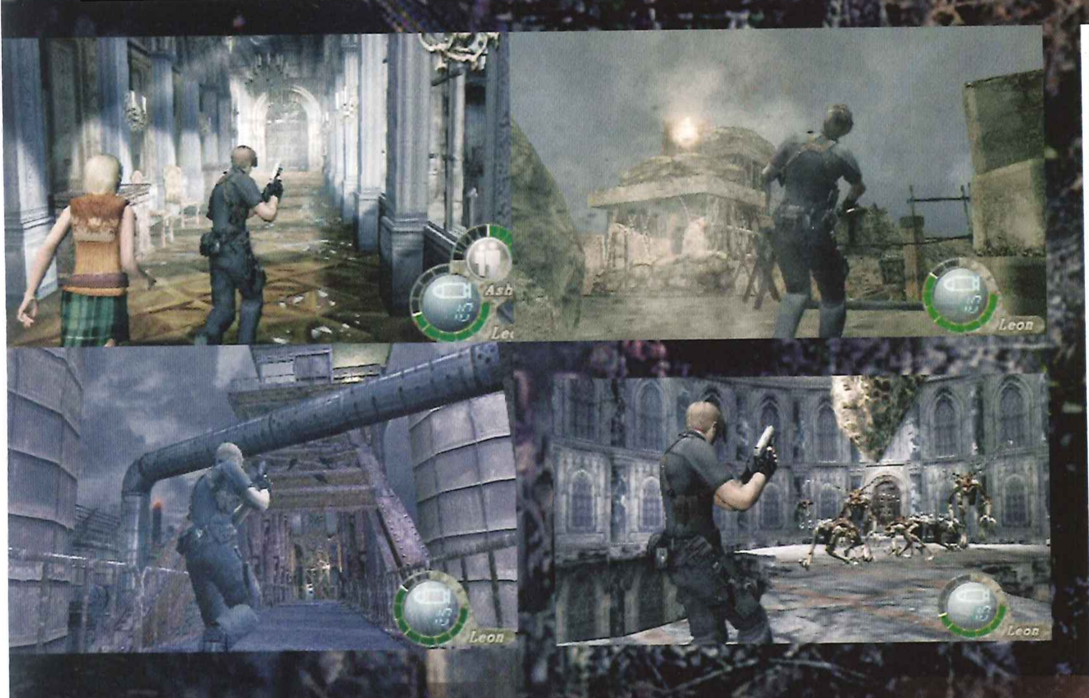
«LA VERSIÓN DE RE4 PARA PS2 CONTARÁ CON MISIONES EXCLUSIVAS PARA ADA»

RESIDENT EVIL 5 PARA PS3

El pasado mes de julio **Capcom** anunció oficialmente que ya está desarrollando *Resident Evil 5* para **PlayStation 3.** Según revela la revista japonesa *Famitsu*, se está intentando incorporar el tipo de control de *Resident Evil 4*, con la cámara tras el jugador, pero con novedades como las localizaciones donde va a tener lugar la aventura. También se especula con el retorno de Chris Redfield (*RE1* y *RE Code: Veronica*), dado el gran parecido que guarda con el personaje que aparece en las pantallas del juego.







nuevas misiones para ada

Los que ya se las hayan visto con *Resident Evil 4* van a tener una buena excusa para ponerse a los mandos de una **PlayStation 2. Capcom** ha añadido algunos niveles exclusivos para Ada Wong. En la versión original aparecía durante el juego, pero en ningún momento estuvimos en disposición de manejarla. ahora sí podremos poner a prueba las habilidades de esta enigmática mujer que nunca ha dejado muy claro qué es lo que está buscando y por qué lucha contra *Umbrella*. Quizá lo sepamos ahora...



«RESIDENT EVIL 4 VA A SER UNO DE LOS TÍTULOS MÁS VENDIDOS DE ESTAS NAVIDADES, CAPCOM PLANEA EDITAR UNA EDICIÓN ESPECIAL»

continuar con una tradición de la saga *Resident Evil*, que es intercalar adversarios de entidad, podríamos decir que auténticos *Final Bosses*, y que con el nuevo control nos depararán excitantes y, a veces, desesperantes combates. Pues bien, todo esto es lo que nos vamos a encontrar en la entrega para **PS2**. Como ya hemos mencionado, gráficamente estaremos ante una versión prácticamente idéntica al original. Sin embargo, **Capcom** se las ha apañado para que el regreso de la saga a una consola de **Sony** esté a la altura de las circunstancias. La primera gran sorpresa nos la ha dado anunciando que la versión para **PlayStation 2** nos va a permitir jugar una serie de misiones protagonizadas por Ada Wong. Esta misteriosa mujer ya apareció anteriormente en *Resident Evil 2* y era mencionada en los finales de *Resident Evil 3 Nemesis*. La otra gran novedad viene dada por un arma para Leon, la P.R.L. 412, un láser especialmente ideado para eliminar «Las Plagas». Por supuesto, también se espera la incorporación de trajes inéditos en el original y alguna que otra novedad que no será revelada hasta que tengamos una *beta* de *review* del juego en nuestras manos. La llegada de la versión PAL a las tiendas europeas está prevista para el mes de noviembre. Sin duda, va a ser uno de los grandes acontecimientos de este año porque ***Resident Evil 4*** para **PS2** va a ser uno de los juegos más vendidos estas navidades.

PRO EVOLUTION SOCCER 5



POR DE LÚCAR

Konami vuelve a subir el listón con Pro Evolution Soccer 5 y roza la perfección absoluta con un juego de fútbol espectacular y sin ninguno de sus fallos anteriores





Como podéis ver, el público también nos animará ahora con pantallas en castellano y los colores de nuestro equipo



Aunque, como con cualquier otro juego comentado, siempre hemos intentado mantener cierta frialdad y mesura en nuestros juicios, nunca hemos podido ocultar cierta debilidad por la saga *Pro Evolution Soccer*. A lo largo de muchos años, hemos asistido maravillados a la constante evolución y perfeccionamiento de unos programas que, muchas veces, creímos prácticamente inmejorables. Y cada vez que aparecía una nueva edición, descubríamos que sí podía y que todas las innovaciones terminaban por ser un completo acierto... aunque en un principio nos pudieran resultar tremendamente chocantes o exageradas. *Pro Evolution Soccer* siempre acabó por conquistarnos y sólo la versión siguiente nos apartó de la anterior. Bien, pues parece que ha llegado la hora de enterrar a *PES4*. Dentro de unas pocas semanas, el próximo mes de septiembre si todo va bien, llegará a nuestro país el deseado ***Pro Evolution Soccer 5*** y, por lo que hemos podido comprobar, esta nueva entrega va a suponer otra gran revolución dentro de la saga de **Konami**. La primera impresión no puede ser más prometedora. Las anunciadas mejoras a nivel gráfico y en materia de animación son tan evidentes y escandalosas que a los fanáticos de *PES* se les va a caer la baba con cualquier lance del juego. Mucho más definido, más suave y sin ningún tipo de ralentizaciones, ***Pro Evolution Soccer 5*** es lo más parecido al fútbol real que hemos visto hasta la fecha. Choques, disputas del balón, controles, disparos, caídas... Todo es tal y como ocurre en un terreno de juego en cualquier partido. Sólo el comportamiento del balón, en el que tampoco hay duda de que han trabajado a fondo, merecería mil elogios por su perfección en los desplazamientos, botes y rechaces. Las luces, la animación de las caras, las cámaras, las

«AUNQUE AÚN NO SE CONOCEN SUS OPCIONES, PRO EVOLUTION SOCCER 5 CONTARÁ CON EL ESPERADO MODO EN RED»



JUEGO EN RED Y NUEVA MASTER

Aunque aún no hemos podido disfrutar de esta opción, *PES5* contará con la esperadísima modalidad de juego en red. Suponemos que será como en la versión japonesa o como la que pudieron disfrutar los usuarios de Xbox. También se han modificado algunos elementos en la *Master League* y todo apunta a que volverá a ser de lo mejor del juego.

nuevas secuencias de vídeo, el aliento de los jugadores, el color de las gradas, la suciedad en la ropa y otros cientos de detalles hacen que cada partido sea un auténtico espectáculo para los ojos. Es simplemente impresionante, sólo los juegos de fútbol americano han podido presumir de una animación tan perfecta... Pero si magnífica ha sido la labor en materia gráfica, aún mayor ha sido la transformación en todo lo que se refiere a jugabilidad. Si hace años vimos un *PES* «a la italiana» y otros en los que se percibía la fascinación de los programadores por el fútbol inglés, en ***Pro Evolution Soccer 5*** no estaría demás hablar de una «españolización» del estilo de juego. Como en nuestra Liga, aquí lo que impera es la calidad técnica, la fuerza, el juego vertical y acelerado sólo obtiene resultado en contadas ocasiones. Circulación de balón, aperturas, pases al hueco, desmarques... Este es el único camino para llegar hasta el área contraria. Casi siempre hay contacto y lucha por el balón, pero también se han potenciado las entradas y los desmarques por banda. Hay nuevos regates y remates, nuevos controles, un nuevo sistema para lanzar las faltas (la barra va mucho más despacio), incluso los porteros demuestran también nuevas habilidades. Aunque todo resulte tremendamente familiar, resulta distinto y necesitaremos el clásico periodo de adaptación para empezar a meter goles. En líneas generales, tampoco sería exagerado decir que es más difícil que *PES4*.

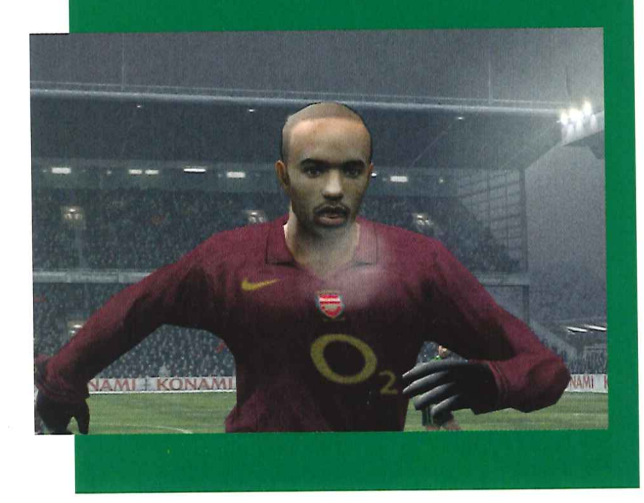
«LA ANIMACIÓN DE LOS JUGADORES NO TIENE COMPARACIÓN POSIBLE EN EL GÉNERO EN PLAYSTATION 2»

En lo que se refiere a modos de juego, la gran noticia es la llegada del esperado



HASTA EL ÚLTIMO DETALLE

Las mejoras gráficas que se han introducido en esta entrega llegan a una calidad de detalle realmente asombrosa, muy, muy superior a la de *PES4*. La gesticulación de las caras, la perfecta animación de los jugadores, el aliento cuando hace frío, el nuevo público de los estadios, el movimiento impecable del balón y otras muchas cosas, hacen de ***Pro Evolution Soccer 5*** la culminación de la saga en materia gráfica. Lo mejor de todo, es que este salto importantísimo de calidad se ha visto acompañado con la esperada desaparición de aquellas ralentizaciones de su antecesor. Mucho más espectacular y con una fluidez sin comparación alguna en este género en **PlayStation 2**.



modo en red aunque, por desgracia para nosotros, en esta versión aún no está implementado. Habrá que esperar a la versión final para conocer todos los detalles y opciones de juego, pero todo hace pensar que no diferirá demasiado de la que pudieron disfrutar en su día los jugadores japoneses y los de Xbox. Otro modo de juego que también ha sufrido algunos retoques ha sido la *Master League*, con cambios tanto en la estructura de la competición como en las opciones de juego. Se empieza desde la segunda división con jugadores ficticios, los reales o con un equipo que decidamos crear nosotros mismo pues, otra gran noticia, ahora se puede regular la forma física de cada futbolista de manera automática o manual. Para terminar, por lo que hemos comprobado, ***PES5*** contará con las indumentarias y jugadores reales de los clubes españoles y con los comentarios de los dos locutores de la edición anterior: Iñaki Cano y Juan Carlos Rivero. Por cierto, están mucho más finos y acertados.

POR DANI3PO

EA HOT SUMMER NIGHT 2005

Electronic Arts mostró un año más todas las novedades que tiene preparadas para la campaña navideña en un evento mundial que tuvo lugar en sus oficinas de San Francisco



DESARROLLADOR: EA Redwood Shores
FECHA DE LANZAMIENTO: 22 Noviembre 2005

007 DESDE RUSIA CON AMOR

La serie Bond da un giro hacia su lado más clásico

Entre *Martinis* secos y dátiles fue presentado el nuevo capítulo de la fructífera serie de *shooters* basados en la figura del agente secreto 007. Esta vez el argumento recrea uno de sus primeros filmes, y por ello encarnaremos a Sean Connery, que ha cedido tanto su imagen como su voz al desarrollo. Los que jugaron a *Todo o Nada* encontrarán una experiencia de juego bastante similar, con una vista en tercera persona y multitud de enemigos en todo momento. Esta vez podremos apuntar mediante un efecto de *zoom* a diferentes partes de su cuerpo, y la infiltración *light* también tendrá su presencia. Las opciones multijugador tendrán en esta ocasión mayor importancia, con unos espectaculares duelos *Deathmatch* a pantalla partida. Bellas mujeres, veloces bólidos clásicos y un estilo «retro» muy acusado serán otra parte de la oferta de este juego.

La sede de Electronic Arts en San Francisco es un gigantesco complejo de edificios

DESARROLLADOR: EA Redwood Shores
FECHA DE LANZAMIENTO: Marzo 2006

EL PADRINO

La adaptación más esperada se retrasa

Si quieres contar con el respeto de todos los comerciantes, lo mejor es una «visita de cortesía»

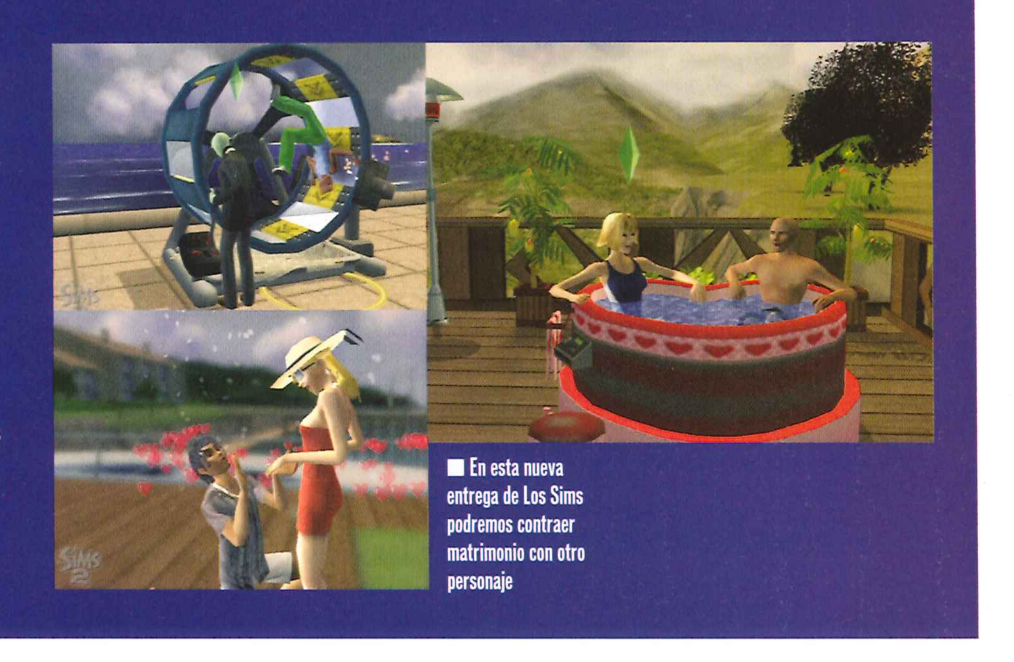
La noticia más importante y decepcionante para muchos de todo el evento fue el retraso de la fecha de lanzamiento de este título, que aparecerá a comienzos de año próximo (como muy tarde a finales de marzo). De hecho, ni siquiera presentaron sus programadores una versión jugable, aunque sí fuimos testigos de algunas de sus nuevas funciones. El personaje al que encarnaremos podrá ser creado por nosotros mismos según nuestros gustos, y la intimidación a los comerciantes de la ciudad tendrá un papel muy importante, así como el grado de respeto de las bandas rivales.

DESARROLLADOR: Maxis
FECHA DE LANZAMIENTO: Otoño 2005

LOS SIMS 2

Construye tu propia realidad y vive en ella

La versión para **PS2** de la segunda entrega de *Los Sims* será completamente diferente a la de PC. Para empezar, podremos controlar a nuestros personajes directamente con el *pad*, aunque también existe la opción de utilizar el puntero para los que lo prefieran de esta manera. Las relaciones sociales serán mucho más complejas, y el número de interacciones con el resto de personajes ha aumentado. Además, la modalidad para dos jugadores a pantalla partida multiplicará por dos la diversión.



En esta nueva entrega de Los Sims podremos contraer matrimonio con otro personaje

DESARROLLADOR: Digital Illusions
FECHA DE LANZAMIENTO: Otoño 2005

BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT

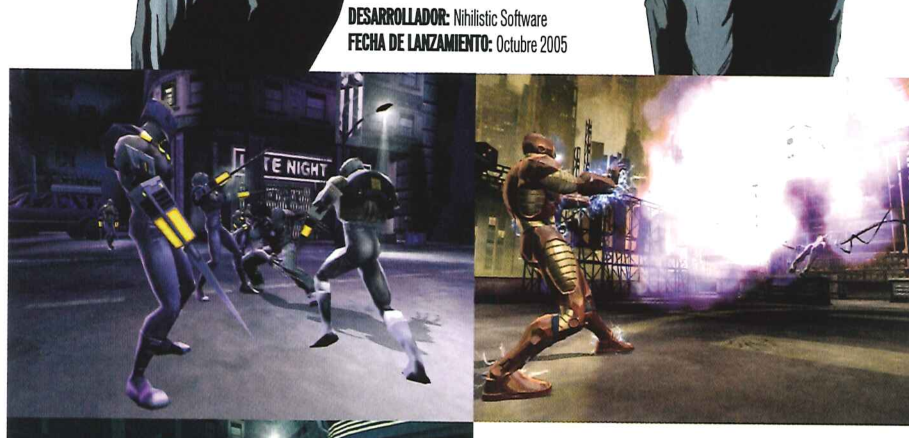
Vive los mejores combates en red

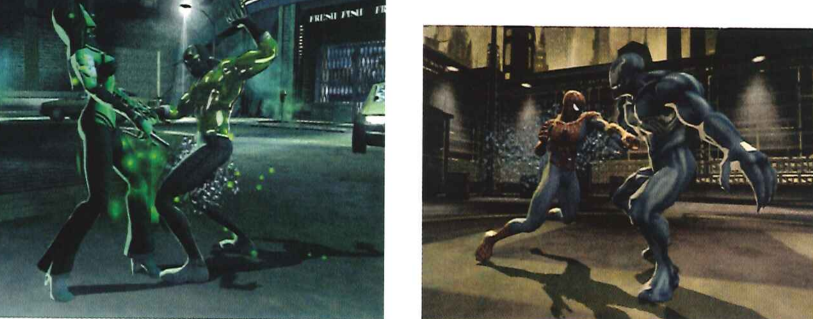
Uno de los reyes de la competición On-line en PC llega a **PS2** con importantes mejoras. Este *shooter* en primera persona ambientado en la actualidad y en una de las regiones más peligrosas del mundo, Kazakhstan, incluirá ahora un completo modo Campaña para un jugador. Sin embargo, el meollo de su jugabilidad consistirá en los enfrentamientos entre un máximo de 24 jugadores, pudiendo utilizar una gran variedad de armamento y vehículos de todo tipo.





DESARROLLADOR: Nihilistic Software
FECHA DE LANZAMIENTO: Octubre 2005

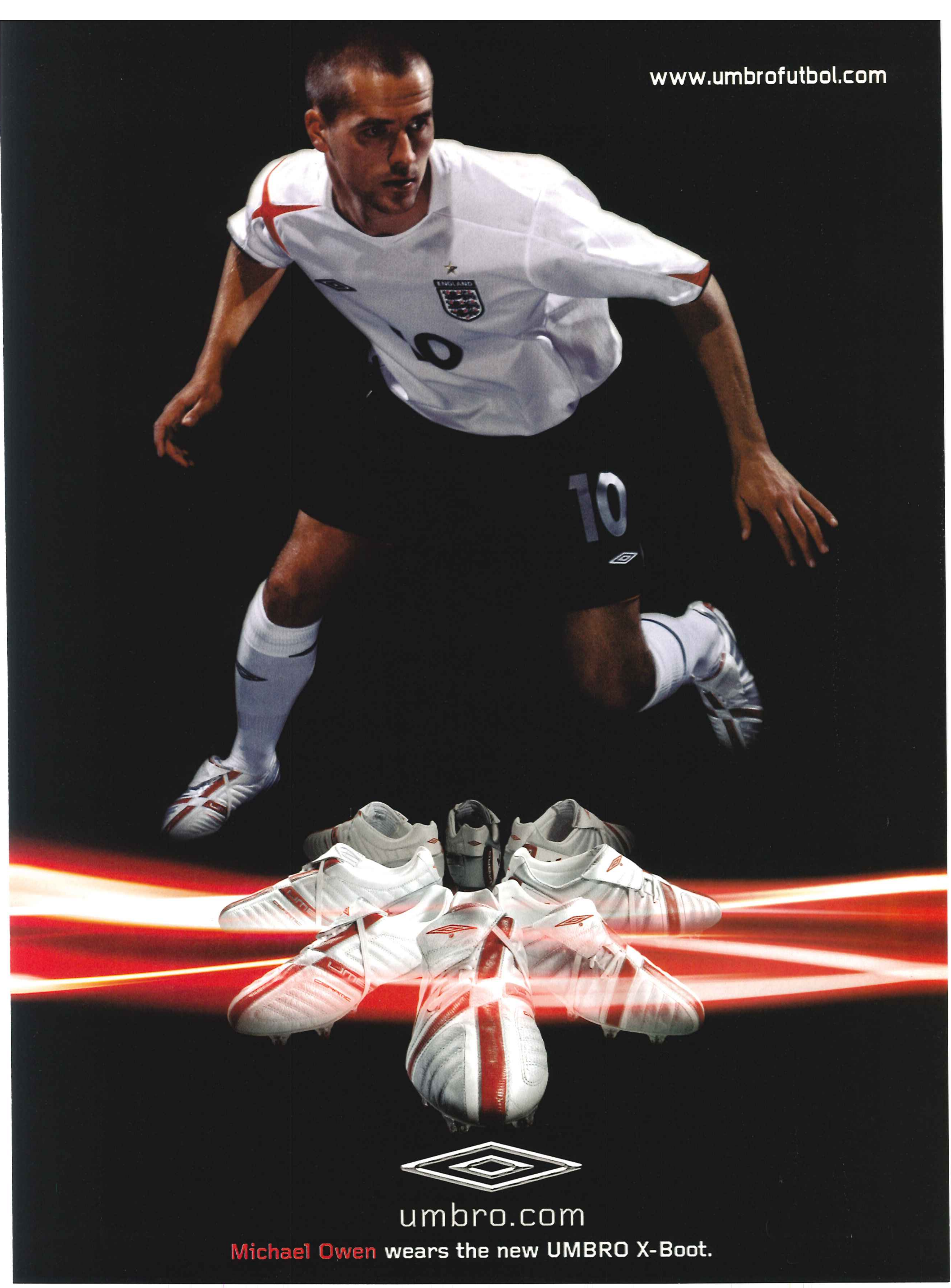




MARVEL NEMESIS

Los superhéroes se enfrentan a su mayor amenaza

Un grupo de personajes creados en colaboración por **EA** y **Marvel** bautizados como «Los Imperfectos» se enfrentan a populares superhéroes como Lobezno, Ironman, Spiderman o Capitán América en este juego de lucha uno contra uno de particular aspecto. El diseño de los contendientes, tanto de los nuevos como de los clásicos, ha corrido a cargo de conocidos profesionales del cómic y del cine como Jae Lee o Paul Catling. A diferencia de otros títulos de lucha, aquí gozaremos de total libertad de movimientos en grandes escenarios con varias alturas y secciones, pudiendo utilizar elementos de los mismos contra los rivales o, por ejemplo, arrojarles del tejado del *Daily Bugle*. Los poderes de los superhéroes podrán ser utilizados de varias maneras, y además contará con la opción de disputar combates a través de Internet.

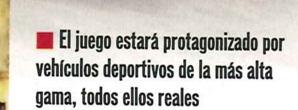

www.umbrofutbol.com
ENGLAND
10
umbro.com
Michael Owen wears the new UMBRO X-Boot.

DESARROLLADOR: EA Canadá
FECHA DE LANZAMIENTO: Noviembre 2005

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Cambio de dirección en la saga más exitosa

La versión presentada en el evento californiano dejó clara una cosa: este año más que nunca *Need For Speed* tiene todas las papeletas para triunfar. Un estilo mucho más *arcade* que se nota en el control del vehículo, impresionantes modelos reales reproducidos a la perfección, escenarios a la luz del día mucho más abiertos, extensos y llenos de elementos interactivos y una policía que no nos dará un segundo de respiro. Todo ello junto a determinadas secuencias alucinantes, como en la que pasamos por debajo de un tráiler, nos dejaron impresionados. Eso por no hablar de las modelos...



■ El juego estará protagonizado por vehículos deportivos de la más alta gama, todos ellos reales



HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO

Bienvenidos al cuarto año

DESARROLLADOR: EA Reino Unido
FECHA DE LANZAMIENTO: 8 Noviembre 2005

Tres semanas antes del estreno de la película llegará a las consolas de todo el mundo su adaptación al videojuego. Un torneo internacional de magos en el que participará Harry será el eje central del argumento de un título que mezclará la aventura con la acción mediante el uso de todo tipo de hechizos. Además, podremos disfrutar de una modalidad cooperativa en la que controlaremos a sus dos inseparables amigos.



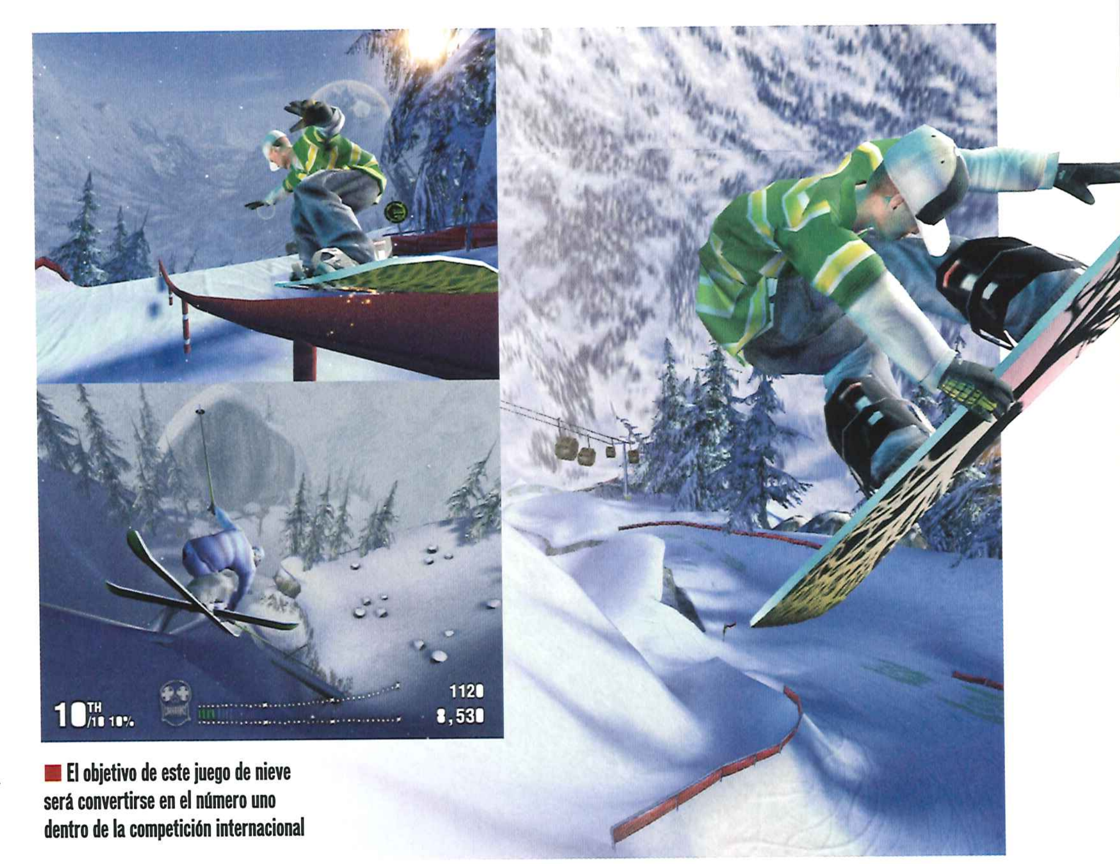


DESARROLLADOR: EA Canadá
FECHA DE LANZAMIENTO: Otoño 2005

SSX ON TOUR

Revolución en la saga de deporte extremo de EA

Aunque ha estado ausente algún tiempo, el regreso del *arcade* deportivo más invernal de **EA** será por todo lo alto. Para empezar, además de la conocida tabla de *snowboard* podremos lanzarnos colina abajo con esquíes, lo que dota al juego de un estilo completamente diferente. Además de nuestra habilidad, también será muy importante nuestro aspecto, por lo que en la tienda encontraremos una gran variedad de equipamiento. Los doce nuevos recorridos, cada cual más impensable, presentarán diferentes objetivos que no se limitarán sólo a realizar piruetas o a llegar el primero a la línea de meta. Hablando de acrobacias, además de dominar las que incluye el juego, podremos crear las nuestras propias.



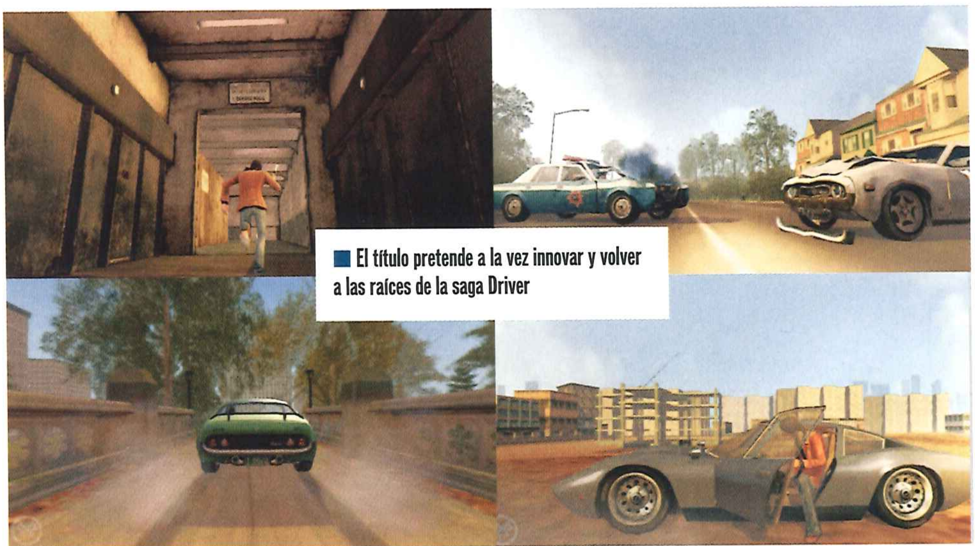
El objetivo de este juego de nieve será convertirse en el número uno dentro de la competición internacional

POR SUPERNENA

DRIVER PARALLEL LINES

Volamos hasta Newcastle para contarte antes que nadie las novedades que esta nueva entrega de Driver aportará a la conocida saga de Reflections





El título pretende a la vez innovar y volver a las raíces de la saga Driver

NEWCASTLE, LA CUNA DE REFLECTIONS

En esta ciudad al Norte de Inglaterra es donde encontramos el cuartel general de **Reflections**, escenario de este primer acercamiento al juego. Tras la presentación, tuvimos ocasión de realizar un *tour* por las oficinas para ver trabajar a los programadores, grafistas y demás equipo. Incluso tuvimos algo de tiempo para hacer una visita relámpago por el centro de Newcastle.

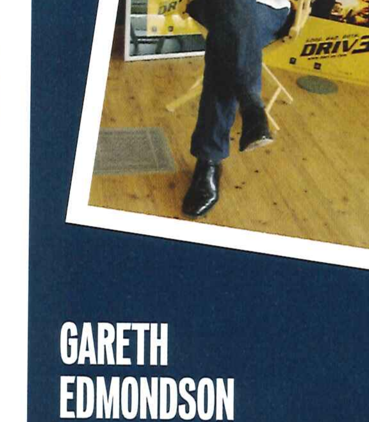


El sector del videojuego no cierra por vacaciones y para demostrarlo, el pasado 4 de agosto, **Reflections Interactive** nos citó en su sede en la localidad británica de Newcastle para conocer los detalles de la nueva entrega de la saga *Driver*, verla en movimiento e incluso tener la ocasión de probarla. Tras las agridulces sensaciones producidas por *Driv3r*, sus creadores han pretendido que su nuevo título sea capaz de conjugar ruptura y regreso a los orígenes. Es por ello que en esta ocasión se obviará el número de entrega a la hora de bautizar el programa, que está previsto que llegue a las tiendas en marzo de 2006 bajo el nombre de ***Driver: Parallel Lines***. La presentación corrió a cargo de Gareth Edmondson que, según nos contó en la entrevista, la elección del título responde a su analogía con las líneas de la carretera y a su relación con el argumento. Aunque no quiso desvelar nada al respecto de esto último, nuestra apuesta es que el juego contará con dos líneas argumentales paralelas: una que transcurrirá en la actualidad y otra en los años 70. De momento, lo único que ha sido confirmado oficialmente es que el juego estará ambientado en el año 1978 y que la acción transcurrirá en la ciudad de Nueva York incluyendo todas sus zonas (Bronx, Nueva Jersey, Queens, Brooklyn...). Llegados a este momento, tal vez convenga destacar otro importante punto de divergencia con las tres entregas anteriores, y es que esta vez la historia no está protagonizada por Tanner, sino que nos pondremos en la piel de un joven de 18 años con aspecto setentero. De todos modos, este nuevo *Driver* está claramente enfocado en la conducción por lo que, mucho más que los personajes, su verdadero eje central serán los vehículos. El desarrollo también presentará novedades ya que el juego no será tan lineal como los anteriores sino que ofrecerá mucha más libertad al jugador gracias a una estructura abierta. Las misiones serán largas y variadas, pero contaremos con la posibilidad de

«LA ACCIÓN TRANSCURRIRÁ EN NUEVA YORK Y EL PROTAGONISTA NO SERÁ TANNER»

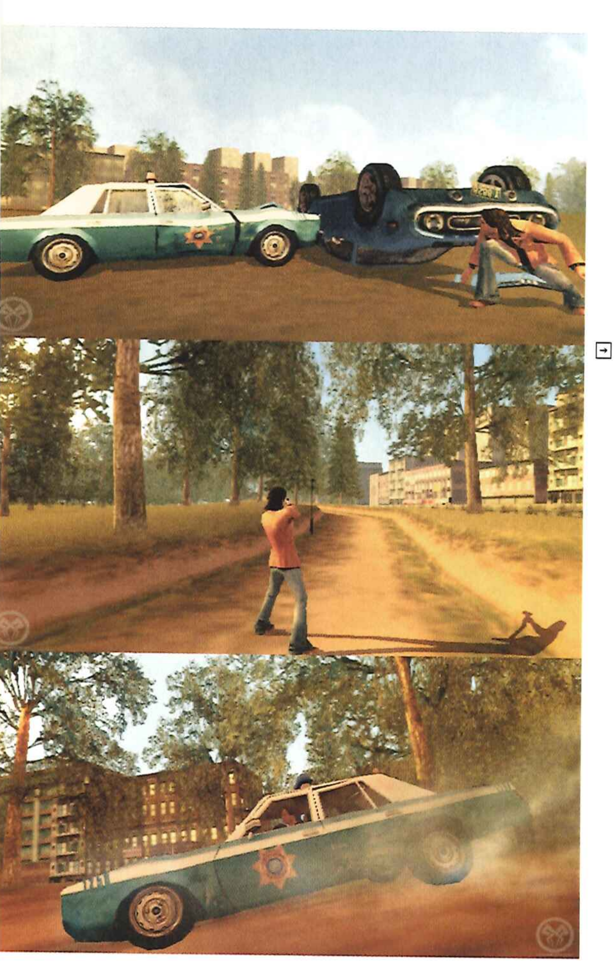


■ Modifica todos los vehículos que quieras y guárdalos en el garaje



GARETH EDMONDSON

Los hermanos Martin y Gareth Edmondson, son conocidos por su trabajo en la saga *Driver* como parte del equipo de **Reflections Interactive**. En los créditos de la última entrega encontramos a Gareth como Jefe de Proyecto (*Project Manager*) y a Martin como Director de Desarrollo (*Development Director*), Programador y Diseñador Jefe (*Lead Programmer/Designer*). Tanto en la presentación como en la posterior entrevista, Gareth demostró su total implicación y confianza en este proyecto.



«DRIVER: PARALLEL LINES CONTARÁ CON UN MODO ON-LINE PARA QUE HASTA OCHO JUGADORES PUEDAN ENFRENTARSE DE FORMA SIMULTÁNEA»

salvar durante el transcurso de las mismas, de forma que si fracasamos, no tendremos que repetirla desde el principio. Acompañando a las diferentes fases encontraremos una serie de minijuegos como *Destruction Derby* en el que, al igual que en su título homónimo, tendremos que conservar nuestro coche en la pista mientras tratamos de destruir los de los rivales. El objetivo de estas mini-competiciones será el de ganar dinero que podremos invertir en mejorar nuestros vehículos. Así, podremos robar un coche, repintarlo y mejorarlo tanto estéticamente como en lo que respecta a su rendimiento de acuerdo a tres niveles de modificación. Todos los vehículos podrán ser modificados y guardados en nuestro garaje que contará con una capacidad ilimitada. Los minijuegos y las «reformas» son aspectos opcionales del juego, pero ayudarán a superar las misiones con mayor facilidad al tener a nuestra disposición una gama de vehículos más potentes. A nivel técnico, ***Parallel Lines*** promete animaciones más realistas y personajes mejorados, ampliación de la distancia de modelado y una mayor presencia tanto de tráfico como de peatones (que variará según la zona por la que conduzcamos). Además, permitirá modo 16:9 y *Progressive Scan*. Su banda sonora estará compuesta por 40 temas licenciados, aunque no funcionará como una emisora de radio, de forma que podremos saltar de pista y si subimos a un coche del que acabamos de bajar, la pista que se escuche no será la misma que estábamos oyendo. Lo que sin duda sonará como música en los oídos de los aficionados al juego en Internet es la inclusión de un interesante modo On-line. Esto permitirá que hasta ocho jugadores puedan enfrentarse en la red para disputar carreras, juegos de policías y ladrones, de capturar la bandera o competiciones de robar coches por equipos.


ELPOZO
ROBOTS
York
Mortadela Siciliana
Chopped de Ternera
Chopped Pork
Mortadela Clásica
ROBOTS
Busca tu TATTOO
debajo de la
ETIQUETA
ENVÍANOS
un SMS
y llévate seguro
1 MOCHILA
TROLLEY Robots ó
1 SALVAPANTALLAS
Robots para tu móvil.
A LA VENTA
EN DVD
EL 7 DE
SEPTIEMBRE
Robots TM & © TCFFC

POR DANI3PO

JAPÓN

Novedades desde el lejano Oriente

Con la llegada del final del verano, las grandes producciones ven la luz en Japón

El diseño de los personajes abandona un poco el look «cartoon» de las anteriores entregas



GRANDIA III

Square Enix parece querer editar todos los grandes RPG japoneses, y prueba de ello es la adquisición de los derechos de este título.



TALES OF LEGENDIA

La saga más productiva de Namco para Play Station 2 cuenta con un nuevo capítulo, para deleite de todos sus seguidores.



SONIC GEMS COLLECTION

Sega sigue exprimiendo a su mascota con una nueva recopilación, en la que se incluye por fin el mítico Sonic CD.



COMPAÑÍA: SQUARE ENIX
DESARROLLADOR: GAME ARTS
GÉNERO: RPG
FECHA DE APARICIÓN: 4 AGOSTO 2005

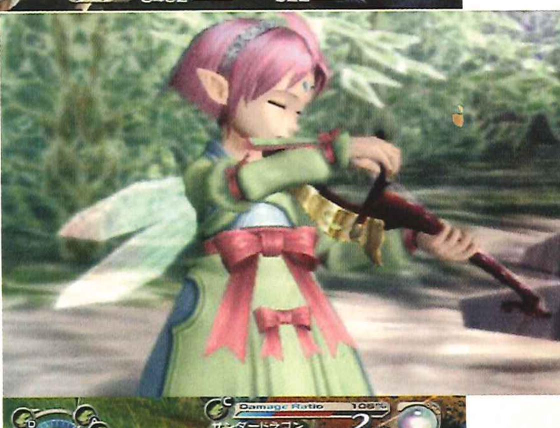
GRANDIA III

EL REGRESO DE GAME ARTS

Sin armar mucho ruido (de hecho ni siquiera fue presentado en el pasado **E3**), quizá eclipsado por el resto de producciones de **Square Enix**, la continuación de una de las sagas de juegos de rol más emblemáticas ha llegado a las tiendas japonesas. Los programadores de **Game Arts** han pasado los últimos años dando forma a uno de los títulos de este género más atractivos a todos los niveles que hemos visto recientemente, conservando las señas de identidad de la saga y añadiendo nuevos elementos, como la exploración de grandes escenarios tridimensionales con total libertad, algo de lo que carecían las anteriores entregas. Para los que no conozcan la serie, cabe destacar que se desarrolla en un mundo de fantasía lleno de personajes muy peculiares cuyos diálogos destilan un sentido del humor bastante adulto, lleno de ironías y sarcasmos. Este «cinismo» es el que ha alejado siempre a estos juegos del resto de RPG llenos de personajes más «simples». El sistema de batallas era el punto fuerte, y en esta ocasión vuelve a serlo gracias a la mezcla de tiempo real y turnos. Cuando encontramos a un enemigo (podremos esquivarlos si queremos) entraremos en combate. Los personajes de nuestro equipo, hasta cuatro, podrán moverse libremente, y una especie de reloj indicará cuándo da comienzo su turno, así como el de los enemigos. De este modo podremos realizar todo tipo de *combos* terrestres y aéreos, interrumpir el movimiento del enemigo y, en general, todas estas posibilidades dotan al título de una jugabilidad y espectacularidad durante los enfrentamientos que sólo rivaliza con el último *Star Ocean*. En cuanto al argumento, totalmente independiente de las anteriores ediciones, nos pone en la piel de Yuki, un joven que sueña con surcar los cielos alentado por la leyenda de un viejo capitán. Su encuentro con otra joven en apuros desencadenará una serie de acontecimientos que acabará llevándoles a una lucha por salvar el destino de la humanidad. La historia se desarrolla a través de bellas secuencias cinemáticas CG, entre las que destaca la impresionante *intro*. Como ya he comentado, los entornos que exploraremos ahora son gigantescos espacios en 3D llenos de detalles, como la puesta del sol, la vegetación, el reflejo del agua... Aunque ahora no veremos al resto del equipo avanzar con nosotros, se compensa con la riqueza de los parajes. En resumen, personajes con carisma, batallas intensas y exploración adictiva para un juego que marcará época. ■ ***Dani3po***

«LA SAGA SIEMPRE HA TENIDO UN SENTIDO DEL HUMOR DE LO MÁS ÁCIDO»







■ **Durante los combates sólo podremos controlar a un personaje, mientras que los otros serán manejados por la consola**

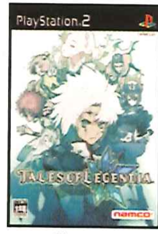
UNA GRAN SAGA

En diciembre de 1997 apareció en Japón la primera entrega de la saga en Sega Saturn, y posteriormente en **PlayStation 2**. La secuela se hizo esperar y los sistemas agraciados fueron Dreamcast y algo más tarde **PS2**. *Grandia Xtreme* ha sido el último espisodio, también para **PS2**.



TALES OF LEGENDIA

NUEVO LOOK PARA UNA POPULAR SAGA



COMPAÑÍA: NAMCO
DESARROLLADOR: TALES STUDIO
GÉNERO: RPG
FECHA DE APARICIÓN: 25 AGOSTO 2005

A los integrantes de **Tales Studio** de **Namco** les debe salir humo por las orejas. No acaban el desarrollo de un título cuando anuncian otro nuevo, y lo peor es que los usuarios europeos aún no hemos visto ninguno de estos juegos aparecer por estos lares. Este nuevo capítulo goza de un argumento totalmente original y de un apartado gráfico que, si bien sigue optando por el estilo *Super Deformed*, añade algo de agresividad al diseño de los enemigos. El popular sistema de combate durante las batallas conocido como *Linear Motion Battle System* ha sido remozado con la inclusión de elementos propios de juegos de lucha.



■ Los dos personajes principales del juego, Senel Coolidge y Shirley Fennes llegarán a una isla desconocida para rescatar a la hermana perdida del primero

SONIC GEMS COLLECTION

LOS QUE FALTABAN EN UN SOLO DVD



COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: SEGA STUDIOS
GÉNERO: RECOPILACIÓN
FECHA DE APARICIÓN: 11 AGOSTO 2005

El héroe azul de **Sega** ya ha protagonizado varias recopilaciones de sus juegos más memorables (y algunos más bien olvidables). Ahora aterriza en las tiendas japonesas el último de ellos, en el que por fin se incluye el que para muchos es el mejor título del veloz puercoespín: *Sonic CD*. Pero aparte de esta gran baza, también aparecen *Sonic The Fighters* (donde él y sus amigos se pelean en tres dimensiones), *Sonic R* (el veloz *arcade* de carreras «a pie» aparecido para Sega Saturn) y una colección de títulos de la portátil Game Gear, como *Sonic Spinball, Sonic 2, Sonic Drift 2* o *Tails Adventures*. Y como extra, nada menos que las tres entregas de *Streets Of Rage*.



JAPON EXPRESS

FUTUROS LANZAMIENTOS



NOVEDADES DE SQUARE

En la reciente **Square Enix 2005 Party** celebrada en Japón la compañía presentó una versión jugable de su próximo RPG de acción *Code Age Commanders*.



A ESPERAR TOCA

En el citado evento también se informó de la fecha de salida definitiva de *Final Fantasy XII*: 16 de Marzo de 2006 en Japón. Así que en Europa aparecerá probablemente a finales de año.



FINAL FANTASY PARA PSP

Del esperadísimo y misterioso *Crisis Core: Final Fantasy VII* para **PSP** apenas se mostró nada en el evento, tan sólo unas secuencias de vídeo estilo *anime*.



Y DURA, Y DURA, Y DURA...

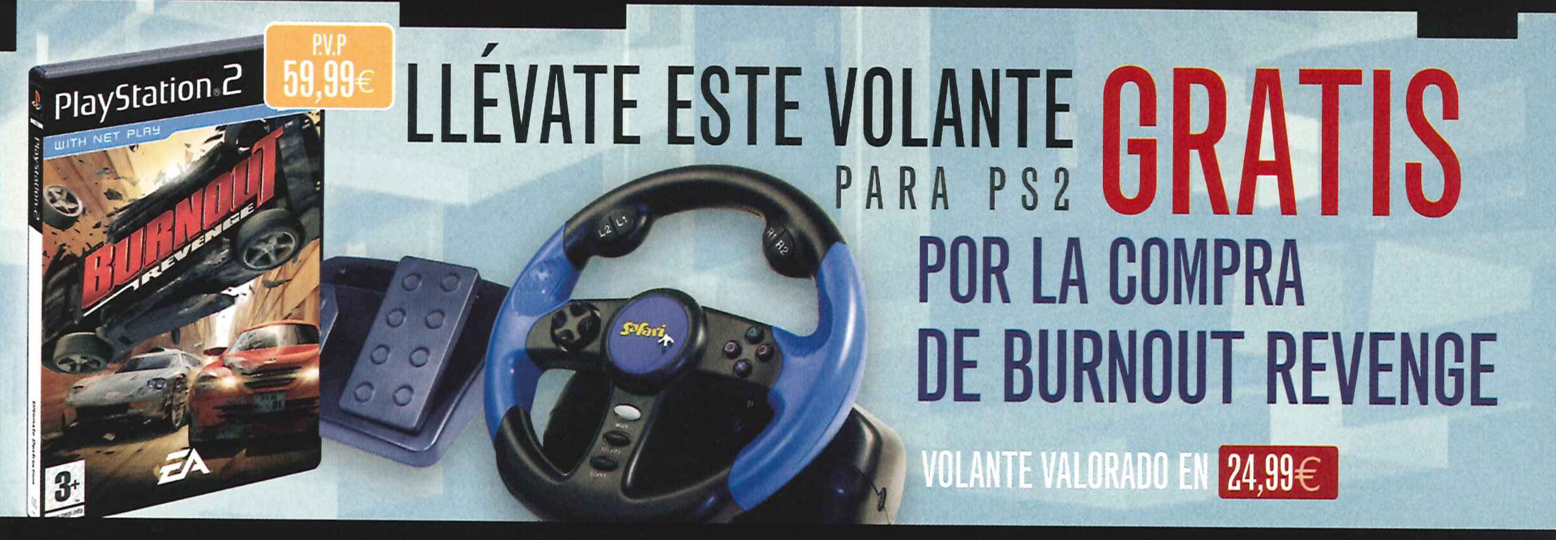
Cambiamos de compañía para comentaros el enésimo capítulo de la serie **Tales**, que llevará el nombre de *Tales Of The Abyss* y que celebrará el décimo aniversario de la saga.



Promoción pack de accesorios: promoción válida en península hasta fin de existencias (900 uds.) a partir de las fechas de estreno: *Heroes Pacific*: 9/9/05. *Total Overdose*: 16/9/05 y *Conflict Global Storm*: 30/9/05. Fechas de estreno de los títulos sujetas a cambios por parte de la compañía distribuidora. No acumulable a otras promociones. Disponibilidad según tienda.



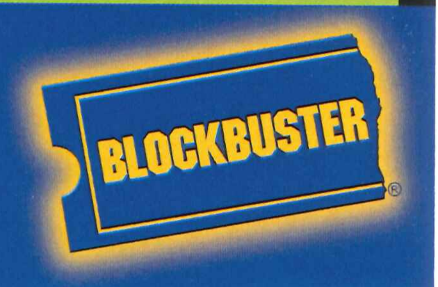
Promoción Hulk: promoción válida en península hasta fin de existencias (300 uds.) y a partir del 9/9/05. Fecha de estreno sujeta a cambios por parte de la compañía distribuidora. Disponibilidad según tienda. No acumulable a otras promociones.



Promoción Burnout Revenge: promoción válida en península hasta fin de existencias (300 uds.) y a partir del 14/9/05. Fecha de estreno sujeta a cambios por parte de la compañía distribuidora. Disponibilidad según tienda. No acumulable a otras promociones.



TODO lo que necesitas para
JUGAR sin LÍMITES





COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: GAME REPUBLIC
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2005

GENJI
DAWN OF THE SAMURAI

Una historia de honor y venganza a la japonesa

Yoshiki Okamoto ha dejado un largo historial de éxitos a su paso por **Capcom**. Sagas como *Street Fighter* o *Resident Evil*, entre otras, pasaron por sus manos como productor antes de fundar **Game Republic** en 2003. Para presentar el primer título de su compañía, Okamoto-san se desplazó el pasado 27 de julio hasta Madrid. En el hotel Hesperia de la Castellana tuvimos la oportunidad de preguntarle todo lo que queríamos saber sobre ***Genji: Dawn Of The Samurai.*** Atendiendo nuestra curiosidad, también nos contó de dónde provenía el nombre de su compañía. Okamoto-san nos confesó que su deseo había sido formar una compañía en la que todo el mundo pudiera expresar sus opiniones e ideas, como en una república, pero que sus empleados no habían captado muy bien el concepto. Aunque sí parecen haber seguido sus indicaciones a la hora de desarrollar su primer juego, porque se trata de uno de esos títulos que cautivan a



GENJI: DAWN OF THE SAMURAI

El primer juego de **Game Republic**, el estudio de Yoshiki Okamoto, hace su debut en PlayStation 2 con una fascinante y bella historia de samuráis.



BURNOUT REVENGE

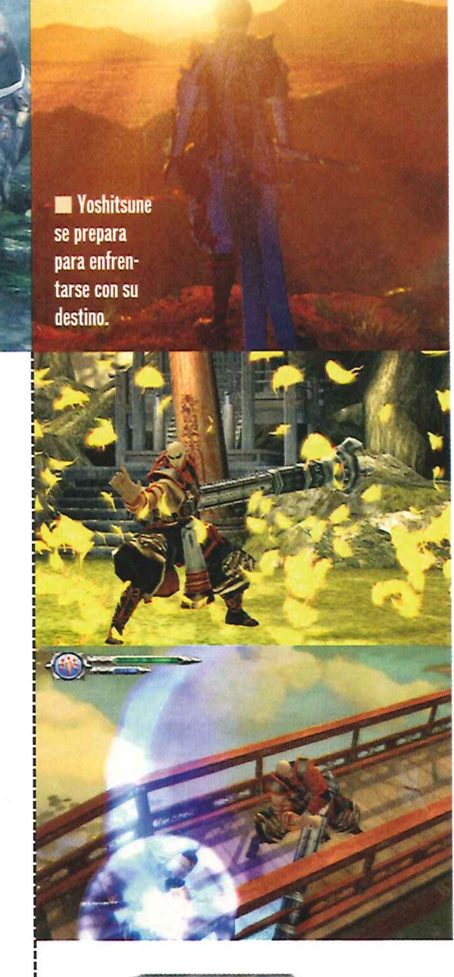
La saga de conducción más frenética y destructiva llega a su cuarto capítulo. Desquítate de los atascos atravesándolos a toda velocidad.



EVERYBODY'S GOLF

Todos los aficionados al golf, e incluso aquellos que no lo sean, disfrutarán con este divertido arcade deportivo de Sony C.E.





Yoshitsune se prepara para enfrentarse con su destino.

primera vista. Como él mismo declaraba durante la entrevista, una de las señas de identidad más sobresalientes de ***Genji*** es una brillante paleta de colores que nos muestra personajes y escenarios con una riqueza de tonos increíble. Algunos de los paisajes que nos vamos a encontrar en el juego resultan sobrecogedores, los detalles llegan hasta tal punto que podemos ver cómo la calle de una aldea feudal nipona se cubre con pétalos de los cerezos mecidos por el viento. Un capítulo aparte merecen los diseños de algunas bestias que aparecen en el juego, inspiradas en la mitología clásica japonesa. Es el caso del primer ser al que se enfrenta Benkei, una mezcla de dragón, tigre, serpiente y apéndices indefinidos todo un dechado de imaginación. Pero además del apartado gráfico hay otros aspectos que contribuyen a desmarcar a este título de otros juegos de samuráis, (a todos se nos viene a la cabeza *Onimusha*, franquicia de la que también fuera productor Okamoto-san durante su etapa en **Capcom**). ***Genji*** cuenta con un sistema de juego único. Gracias al poder que otorgan unas piedras llamadas *Amahagane*, el *Kamui*, tenemos la oportunidad de entrar en un modo de ataque totalmente nuevo. Cuando veamos que la barra de energía *Kamui* está a tope, si pulsamos L1 se producirá un resplandor que hará retroceder a los adversarios, a partir de ese momento la manera de luchar cambia drásticamente. Ahora será necesario permanecer atento al

«EL COLOR COBRA VIDA EN LOS GRÁFICOS DE GENJI»

LOS GENJI

Derrotados por los Heishi en la batalla de Heiji, en 1159, los *Genji* esperan que llegue el dulce momento de la venganza de la mano de Yoshitsune Minamoto (imagen superior) sobre su eterno enemigo.



ENTREVISTA

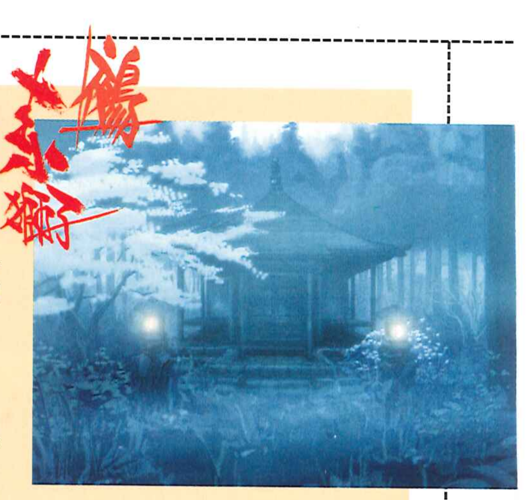
YOSHIKI OKAMOTO

FUNDADOR DE GAME REPUBLIC

¿En qué proyectos ha estado involucrado antes de *Genji*?
He sido productor de multitud de juegos para **Capcom** como *Biohazard, Devil May Cry, Onimusha, Mega Man*, e incluso (se atreve a bromear) *Super Mario*.
En Japón son muy populares los juegos de samuráis, ¿en qué se diferencia *Genji* del resto?
Puede que haya similitudes con *Onimusha* porque fui su productor, aunque sin duda la gran diferencia con respecto a otros títulos de este género es que casi todo el mundo va a llegar hasta el final y que los «jugones» van a poder sacarle todo el partido, esto se debe al sencillo sistema de control capaz de satisfacer a cualquier usuario. También se desmarca por el tratamiento del color, con mucha luz y viveza, y porque está basado en las películas de samuráis en las que el bueno siempre gana, un John Wayne al estilo japonés, o James Bond.
¿Dentro de qué género podemos encuadrar a *Genji*?
Tiene algo de aventura, pero básicamente es un título de acción.

IMPRESIONISMO DIGITAL

Como nos comentó Yoshiki Okamoto durante la entrevista, una de las principales señas de identidad de *Genji* es el brillante y cuidado colorido que se despliega al representar personajes y escenarios. **Game Republic** ha conseguido dar una riqueza de tonos a su obra como jamás habíamos visto antes en juego alguno para **PlayStation 2**.





La cuidada estética de los personajes va acompañada por paisajes de belleza sobrecogedora

ON
La gran belleza del apartado gráfico y un control que se adapta a la perfección tanto a expertos como a neófitos. Todo un acierto

OFF
Aunque el juego trata de ser innovador, en determinados aspectos nos trae al recuerdo la omnipresente saga Onimusha, dentro de este género

⊡ símbolo del botón Cuadrado, cuando éste aparezca indicará que el enemigo está a punto de atacar y si pulsamos ese botón en el momento justo le destrozaremos de un golpe. Esta táctica, mientras dure la energía *Kamui* (que es posible recargar luchando normalmente) nos servirá también para combatir contra enemigos de mayor entidad, incluidos *Final Bosses*, con la dificultad añadida de que el tiempo de reacción será mucho menor. Este poder es válido para los dos protagonistas del juego, Yoshitsune y Benkei, ambos miembros del clan **Genji**. La aventura comienza con el primero, después de una intro CG en la que se representa la batalla en la que los **Genji** perdieron su hegemonía. No tardará mucho en incorporarse Benkei, un guerrero con una fuerza descomunal que no sólo le servirá para eliminar con facilidad a sus enemigos, también será capaz de desbloquear caminos destrozando árboles o puertas. Por su parte, Yoshitsune, gracias a su habilidad será capaz de llegar a zonas inaccesibles para su compañero, como los tejados de una casa. De esta forma, ambos personajes podrán descubrir secretos como nuevas armas o protecciones que les ayudarán en su cruzada contra los *Heishi*. Asimismo, el argumento nos relata una historia de honor y venganza digna de las mejores películas de samuráis, su desenlace podremos conocerlo a finales del mes de octubre. ■ ***R. Dreamer***



MITOS Y LEYENDAS

Los creadores se han inspirado en nombres, lugares y acontecimientos reales de la historia de Japón para dar forma a este maravilloso cuento. *Genji* no pasará a la historia como un juego más de «samuráis».

Lanzamiento
1 de septiembre





PlayStation Portable | www.yourpsp.com



COMPAÑÍA: EA GAMES
DESARROLLADOR: CRITERION
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: ALPHA NTSC
JUGADORES: 1-6
FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2005

BURNOUT REVENGE

Más rápido, más espectacular, más salvaje

La velocidad y la destrucción vuelven a ser los principales ingredientes de la fórmula *Burnout*, en una nueva entrega, presumiblemente la última que firmará **Criterion** en **PS2** antes de dar el salto a **PlayStation 3**. Y a este equipo británico, inventor del motor gráfico **RenderWare** (uno de los más utilizados por los desarrolladores de **PS2**), no se les ha ocurrido mejor forma de despedirse del *Emotion Engine* que ponerlo al límite. Tu consola echará prácticamente humo cada vez que introduzcas una copia de ***Burnout Revenge*** y seas testigo de su sobrecogedora sensación de velocidad, aún más vertiginosa que la de su predecesor. La mecánica no ha experimentado excesivas novedades, salvo la opción de tomar diversos caminos en algunos circuitos y poder destrozar los coches que circulen por tu mismo carril sin detenerte, siempre y cuando sean de tu tamaño (olvídate de los camiones). Un «toque» a buena velocidad hará que los otros coches salgan despedidos por el aire pudiendo utilizarlos como armas arrojadizas frente a otros competidores. Por lo demás, la clave para triunfar en este nuevo *Burnout* sigue siendo ser el más rápido y el menos escrupuloso a la hora de machacar coches en tu camino hacia la meta. La venganza es el eje central de ***Burnout Revenge***. Venganza contra aquellos rivales que te echaron antes de la carretera (el juego se encargará de marcar quienes son), y también contra esos



ON
Por encima de todo, la sensación de velocidad. A pesar de ser sólo una version alpha, lo que hemos visto en la redacción nos ha dejado helados

Sus detractores no tardarán en achacar al juego su gran parecido respecto a Burnout 3. Como si los Gran Turismo fueran muy diferentes entre sí...
OFF



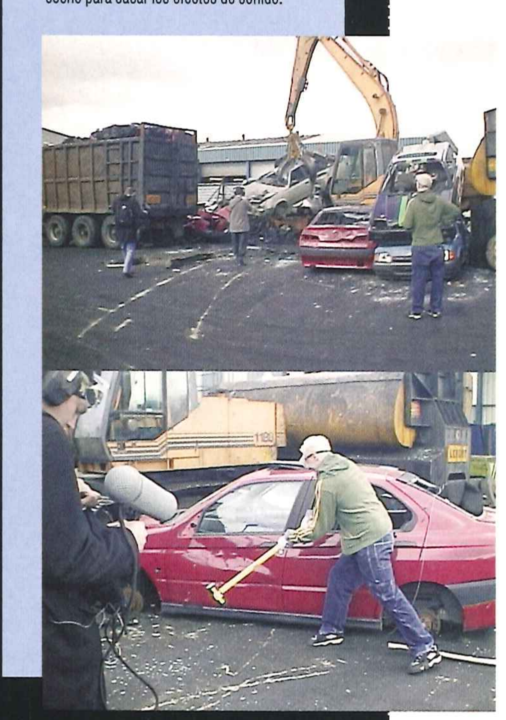
atascos de tráfico que te impiden pisar el acelerador tanto como quisieras. Tu nueva habilidad para machacar los coches de tu carril te permitirá pulverizar un coche tras otro en el modo *Traffic Attack*, transformando un atasco de tráfico en una chatarrería. Viendo los desperfectos, tiene cierta lógica que ninguna marca de autos haya querido prestar sus modelos para que sean destrozados en un *Burnout*. Pero como en las anteriores ediciones, esto no ha detenido a **Criterion**. Los ingleses han contratado a un diseñador de carrocerías para que les fabrique distintos modelos de vehículos (turismos, deportivos, *muscle cars*, SUVs, camiones) que reventarán en cientos de pedazos ante sus ojos. Al contrario de lo que sucedió con *Burnout 3: Takedown*, un cierto aura de secretismo ha rodeado al desarrollo de ***Burnout Revenge***. *Electronic Arts*, propietaria de **Criterion**, no ha querido desvelar aún la lista de las canciones licenciadas que amenizarán el juego (en *Takedown* pudimos disfrutar de conocidos temas de *Los Ramones* o *Pennywise*, entre otros), pero lo que sí sabemos ya (gracias a la versión *alpha* jugable que acaba de aterrizar en nuestra redacción), son las novedades incluidas en los diferentes modos, todos ellos con capacidad de juego Online para hasta seis usuarios. Además del nuevo *Traffic Attack*, ***Burnout Revenge*** recupera los conocidos modos *Eliminator, Road Rage* y *Crash*. Este último es uno de los que más mejoras ha experimentado , con más rampas y rutas alternativas que ayudarán a evitar la monotonía que siempre ha envuelto a este modo de juego. En la *review* del próximo mes bucearemos en profundidad en las novedades que ofrece ***Burnout Revenge***, uno de los *arcades* de conducción más brillantes a nivel gráfico que jamás han visto la luz en **PlayStation 2**. ¿Qué hará esta gente con PS3? ***Nemesis***

«AUNQUE PARECÍA IMPOSIBLE, CRITERION HA SUPERADO LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD»

En los Burnout siempre han saltado chispas... literalmente

SINFONÍA DE DESTRUCCIÓN

Criteron siempre ha dado importancia al sonido dentro de la saga *Burnout*. No sólo por incluir una buena banda sonora y sonido *Pro-Logic II*. Son capaces de ir a un desguace y grabar cómo se destroza un coche para sacar los efectos de sonido.





Burnout R. ofrece circuitos repartidos por todo el planeta: de China a Europa, pasando por América

Los escenarios y jugadores están más detallados

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: CLAP HANZ
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2005

EVERYBODY'S GOLF

El mejor juego de golf en muchos, muchos, años

Después de disfrutar hasta la saciedad de las anteriores ediciones de ***Everybody's Golf***, tomamos esta nueva entrega con un enorme interés y, una vez más, hay que aplaudir el fantástico trabajo realizado por los programadores de **Clap Hanz**. Sin perder ni uno de sus grandes logros anteriores, en esta versión han introducido un importante número de mejoras tanto a nivel gráfico como en materia de jugabilidad. Pese a su aspecto un tanto desenfadado, ***Everyboy's Golf*** es un simulador de golf con todo lo que se le podría exigir y algunas cosas más que muy pocos podrían imaginar. Es riguroso en todo lo que se refiere a este deporte, pero también han sabido darle ese toque de *arcade*. Gracias a ello, el juego es rápido, divertido, emocionante... pero también muy exigente. Estamos seguros de que el aficionado al golf lo va a disfrutar al máximo y que valorará como nadie la sabiduría del diseño de sus campos. Pocas veces las trampas o zonas de máximo riesgo han estado tan bien camufladas. Aquí se premia el buen juego y la precisión en el golpeo, pero lo que gana partidos es el análisis correcto de las dificultades antes de atacar la bola. Los valientes a veces ganan torneos... aunque son los más regulares los que más victorias acaban consiguiendo. El viento, los accidentes del terreno, los árboles, las trampas de agua, los *bunkers* y otras mil triquiñuelas harán de cada campo todo un reto. Es tan bueno que es hasta muy recomendable para los que no hayan probado suerte en este género. Con el modo Tutorial y Práctica, cualquiera puede disfrutar de este grandísimo título. Golpes especiales, cientos de extras, decenas de campos y personajes, nuevas pruebas de habilidad, más modos de juego (hasta uno en *red*) y otras muchas cosas casi imposibles de contar en un primer contacto hacen de ***Everybody's Golf*** el mejor juego de toda la saga. Si el de **PSP**, que es muy parecido, es para mucha gente el mejor juego del catálogo, esta edición nos ha parecido de lo más grande de 2005 en **PS2**. En su género no tiene competencia alguna, y ni hay tigre que pueda enseñarle las garras. ■ ***De Lúcar***



NOS VAMOS DE TIENDAS

Además de un montón de rarezas y algunos objetos impensables, en la tienda podréis adquirir nuevos palos y bolas para mejorar mucho más el juego.

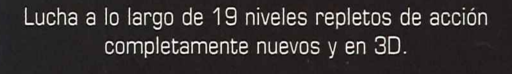
ON
Se han añadido un montón de mejoras y de interesantes novedades. Es el mejor y el más divertido... y también es un simulador en toda regla

OFF
La verdad es que no hemos encontrado muchas pegas a este excelente juego. Si acaso la «mala uva» de los greens y la altura de los bunkers

LLEGA MÁS ALTO CON PSP™

PERSONAL PORTABLE ENTERTAINMENT SYSTEM

SPIDER-MAN 2™







Lucha a lo largo de 19 niveles repletos de acción completamente nuevos y en 3D.

Enfréntate a villanos Marvel incluyendo a Vulture ¡solo en PSP™!

Ejecuta nuevos y poderosos ataques como *Bola de red fuerte*, *Red* o *Capullo*.

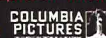






GO FOR THE ULTIMATE SPIN AT
www.sony.com/spider-man









activision.com
www.activision.com/microsite/spider-man



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: LONDON STUDIOS
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: EYETOY
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2005

SPYTOY

EyeToy se convierte en cámara de seguridad

Hay que recordar que ***SpyToy*** era un apartado más del divertidísimo *EyeToy Play 2* hasta que las avezadas mentes de **London Studios** (responsables de las sagas *EyeToy Play* y *SingStar*) se dieron cuenta de que la pequeña cámara tenía potencial de espía suficiente como para dedicarle un juego independiente. Con una avanzada tecnología de reconocimiento facial, ***SpyToy*** es capaz de diferenciar los rostros de hasta diez jugadores diferentes. Para registrar nuestra identidad tendremos que colocarnos delante de la cámara y seguir unas sencillas instrucciones que nos permitirán guardar en la *Memory Card* un perfil con nuestro nombre. Con otra de las opciones podremos determinar zonas «sensibles» en el ángulo de visión de *EyeToy*, de forma que cualquier intrusión en ese área es detectada haciendo saltar una alarma y reproduciendo el mensaje que hayamos dejado pregrabado al efecto. Para ello, contaremos con la posibilidad de doblar la resolución de nuestra pequeña *EyeToy* para conseguir imágenes de 640x480 (que podremos inmortalizar en papel a través de determinados modelos de impresoras USB) y de editar nuestras pequeñas grabaciones. Todo esto en lo que respecta al modo Seguridad pero, además, ***SpyToy*** cuenta con un modo Juego en el que habrá que superar misiones en forma de ocho minijuegos que integran nuestra imagen con un fondo virtual y en los que tendremos que utilizar equipo fotográfico y descodificadores, desactivar bombas, realizar saltos arriesgados... ***Supernena***

ON Que los programadores sigan aprovechando el potencial de la cámara EyeToy para ofrecernos juegos tan originales como éste o Kinetic

OFF Es difícil no activar accidentalmente un apartado del menú equivocado al tratar de seleccionar otro. Así, introducir un nombre es especialmente engorroso

«SPYTOY ES UNA EVOLUCIÓN DE LA OPCIÓN DEL MISMO NOMBRE DE EYETOY PLAY 2»

REMIXED PARA PSP™

PERSONAL PORTABLE ENTERTAINMENT SYSTEM



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 REMIX

16 NIVELES:
4 EXCLUSIVOS PARA PSP

4 JUGADORES
SIMULTÁNEOS WIRELESS



















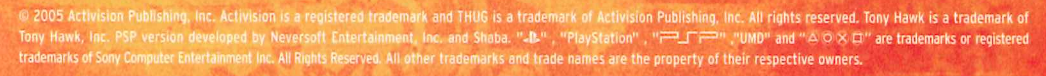
www.thug2online.com

ACTIVISION

activision.com

16+

www.pegi.info



COMPAÑÍA: TAKE 2
DESARROLLADOR: PAM DEVELOPMENT
DISTRIBUIDOR: TAKE 2
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2005

TOP SPIN

Encarna a las raquetas más famosas del circuito

Se puede decir que, junto con *Virtua Tennis*, ***Top Spin*** es el simulador de tenis más divertido y completo de la actual generación. Aparecido originalmente sólo para Xbox, ahora **Take2** se ha hecho con los derechos y, dentro de su línea **2K Sports**, planea lanzarlo para la consola de **Sony** en una versión actualizada, corregida y aumentada. Llama la atención en un primer momento la aparición de dieciséis de las figuras más importantes del mundo de la raqueta, entre las que destacan Maria Sharapova y Roger Federer, que actualmente ocupan el número dos y uno respectivamente en los *rankings* femenino y masculino. Pero los cambios no acaban aquí, ya que además se ha añadido un modo Carrera en el que tendremos que crear a nuestro propio tenista definiendo sus características físicas (opción *EyeToy* para la cara incorporada) y su indumentaria. Después, a través de un mapa, iremos participando en diferentes eventos, consiguiendo patrocinadores y nuevo equipamiento. Además, también existirá la posibilidad de disputar partidos On-line, siendo el primer simulador de este deporte que permite hacerlo en **PlayStation 2**. Por si fuera poco, ya está en preparación la segunda entrega. ***Dani3po***

Contaremos con diversos entrenadores que nos harán perfeccionar diferentes apartados del juego, como el servicio, el revés, etc.

ON
El apartado jugable mezcla a la perfección la simulación y el arcade para lograr un desarrollo de los partidos divertido, rápido y exigente

OFF
Es un error no poder jugar siempre desde la parte inferior de la cancha, ya que desde allí es mucho más sencillo controlar a nuestro tenista

Es joven, guapa y juega bien. ¿Qué más se le puede pedir a Maria Sharapova?





COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR: EA SPORTS1
DISTRIBUIDOR:
ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN:
SEPTIEMBRE 2005

FIFA 06

El más completo y jugable de toda la historia de la saga

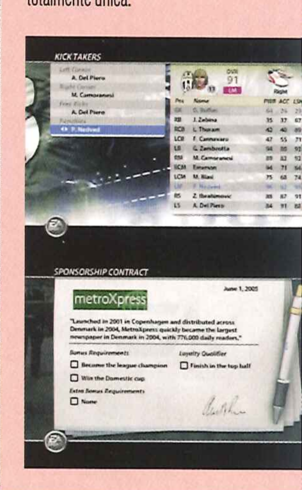
Dispuestos a cambiar su pasado más reciente y, sobre todo, a retomar el liderazgo del género de manera indiscutible, **Electronic Arts** ha llevado a cabo una auténtica revolución en su juego más emblemático. ***FIFA 06***, por decirlo de algún modo, es una conjunción de muchos de los elementos que los han distinguido históricamente y un nuevo concepto de jugabilidad. Por un lado, tenemos su clásica capacidad, hasta ahora imposible de imitar por nadie, de aglutinar todos los nombres de jugadores, equipos, selecciones, indumentarias, estadios y competiciones. También los mejores locutores, un gran modo de juego en red, el modo *manager* más completo que se conoce en **PlayStation 2**... y otras muchas cosas que ya nadie se molesta en discutir. Sin embargo, siendo como decimos absolutamente intratable en muchísimos aspectos, su liderazgo siempre ha estado amenazado por la alargada sombra de *Pro Evolution Soccer*. Por muy bien que trabajaran cada edición de *FIFA*, **Electronic Arts** ha visto cómo el juego de **Konami** mantenía, cuando no aumentaba en determinados países, su enorme lista de usuarios. Llevan años escuchando que son dos visiones distintas del fútbol pues para muchos aficionados a *FIFA*, éste es más espectacular y jugable... y para los de *PES* el juego es considerado más real y convincente. Cada uno con su público, cada uno con sus defensores y, a todas luces, dos mundos irreconciliables.

«SE HAN AÑADIDO NUEVOS MODOS DE JUEGO Y MÁS ESTADIOS ESPAÑOLES»

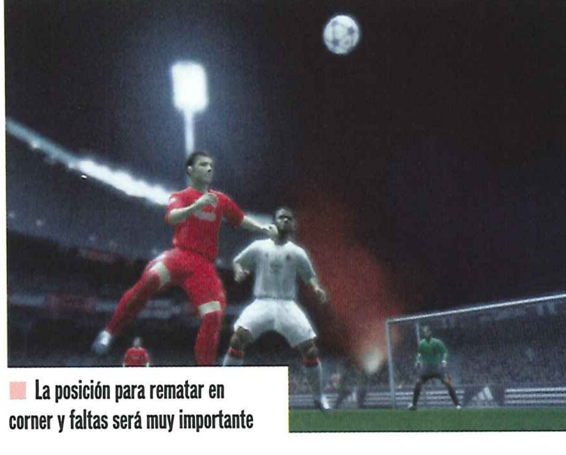
Pues **EA Sports** parece ser que ha pensado que no, y ha decidido apostar por lograr la jugabilidad y realismo de *PES* sin perder la identidad de su juego. Para ello, ficharon a unos cuantos de los programadores de **Konami** de los temas que más les interesaba cambiar. El resultado es ***FIFA 06***. Para nosotros es, simplemente, el más completo, divertido, realista y jugable de todas la versiones conocidas hasta la fecha en

INFORMACIÓN A RAUDALES

Todos los aspectos que rodean al fútbol están presentes en *FIFA 06*. La base estadística que iremos generando con nuestras partidas quedará almacenada y afectará al rendimiento de nuestro equipo. El modo Carrera promete ser una experiencia de juego totalmente única.







La posición para rematar en corner y faltas será muy importante



ASÍ SERÁ LA CARÁTULA DE FIFA 06

Los jugadores elegidos para la imagen del juego de esta edición han sido el brasileño del Barça Ronaldinho y el inglés Wayne Rooney del Manchester.

«EL RITMO DE JUEGO ES PERFECTO, SE HA MEJORADO MUCHO LA INTELIGENCIA DE LOS JUGADORES Y ES MÁS CREÍBLE»

PlayStation 2. Han mejorado desde el balón hasta los movimientos de equipo y han dotado al juego del ritmo justo para desterrar aquella imagen de «correcalles» que tantas veces le achacaban. Sin caer en exageraciones y sin perder el dinamismo casi *arcade*, ***FIFA 06*** discurre al mismo ritmo de un partido real. El *pad* analógico tiene ahora una importancia fundamental no sólo para los regates y «virguerías», si no también para ajustar los pases, pues en esta ocasión son mucho menos mecánicos. También se ha perfilado mejor la técnica de los jugadores más emblemáticos y, sobre todo, el aspecto psicológico, llegando a afectar de manera evidente los resultados en el rendimiento de los futbolistas. Todo se refleja estadísticamente y tiene especial trascendencia si decidimos optar por el modo *Manager*. Con la base de datos de cada jugador, absolutamente personalizada en el perfil que nos creemos, existe la posibilidad de realizar predicciones de resultados en nuestros enfrentamientos en multijugador. Una de las cosas que más nos ha llamado la atención de ***FIFA 06*** es que podremos participar en cualquier torneo o competición con un equipo creado por nosotros mismos y que hay opciones de juego que se pueden adquirir con los puntos obtenidos durante la carrera. Los estadios españoles de esta edición han pasado a ser cuatro (Santiago Bernabéu, Camp Nou, Mestalla y Vicente Calderón), también estarán personalizadas las indumentarias y los jugadores de las principales categorías del fútbol español. La locución, como ya es tradicional, estará a cargo de Manolo Lama y Paco González, y la BSO, además de contar con algunas de las bandas sonoras más de moda, tendrá cabida para grupos españoles. Para terminar, queremos destacar que el modo en red promete ser el ejemplo a seguir por el resto de títulos del género por sus opciones y posibilidades. En nuestro próximo número, analizaremos a fondo la versión ya con las voces y textos en castellano, y con todos los fichajes de la próxima temporada. ***De Lúcar***

ON
Es más real, más inteligente y se han mejorado mucho las animaciones y la dinámica del balón. Brillante en modos de juego y en posibilidades

OFF
Meter un gol desde fuera del área es una tarea casi imposible. Es más complicado pillarle el truquillo a las nuevas faltas y corners del juego



Ahora tendremos que trabajar mucho más las jugadas y los pases

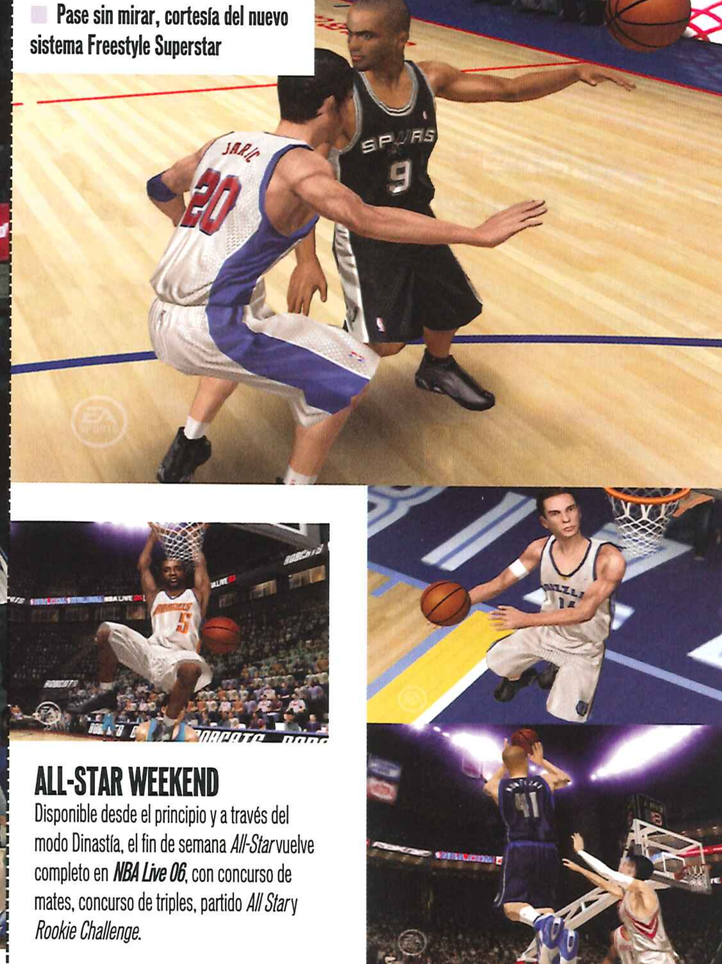
NBA LIVE 06

EA pone al límite jugable su conocida franquicia de simuladores deportivos



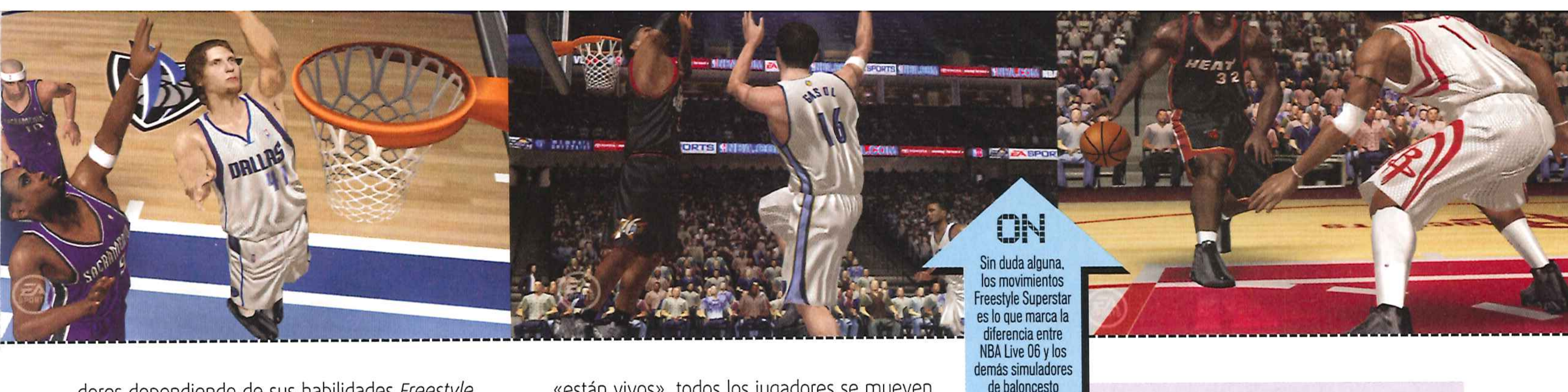
COMPAÑÍA: EA SPORTS
DESARROLLADOR: EA CANADÁ
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2005

Un año más, los aficionados al deporte de la canasta podrán disfrutar del simulador de baloncesto más realista y completo para **PlayStation 2**. Al contrario que sus compañeros de **EA Sports BIG**, **EA** Canadá se toma cada vez más «en serio» el concepto de simulación año tras año y, por difícil que parezca, siempre encuentran nuevos elementos que hacen cada edición mejor que la anterior. Si el motor gráfico ha ido mejorando entrega a entrega para hacer el juego cada vez más real, la jugabilidad de *NBA Live* llega a su extremo con la edición 2006. Este año, entre todas las novedades presentadas por ***NBA Live 06*** destacan los nuevos *Freestyle Superstar*, variación de los movimientos *freestyle* (aparecidos también en juegos como *FIFA*), que ahora serán exclusivos para los jugadores y serán sorprendentemente fieles al estilo de juego y habilidades de los jugadores reales. Al igual que en los auténticos partidos de baloncesto, las estrellas de los equipo marcarán la diferencia en cada uno de los encuentros disputados. Así, encontraremos distintos tipos de juga-



Pase sin mirar, cortesía del nuevo sistema Freestyle Superstar

ALL-STAR WEEKEND
Disponible desde el principio y a través del modo Dinastía, el fin de semana *All-Star* vuelve completo en ***NBA Live 06***, con concurso de mates, concurso de triples, partido *All Star* y *Rookie Challenge*.



ON

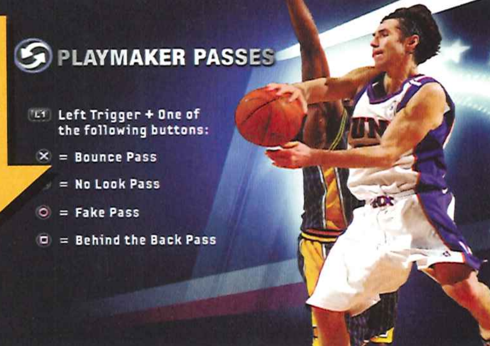
Sin duda alguna, los movimientos Freestyle Superstar es lo que marca la diferencia entre NBA Live 06 y los demás simuladores de baloncesto

dores dependiendo de sus habilidades *Freestyle Superstar: Playmakers* (como Kobe Bryant), capaces de hacer pases por la espalda, botando el balón, entre las piernas, etc.; *Stoppers* (como Ben Wallace), con todo tipo de aptitudes para defender su campo, robar balones y hacerse con rebotes imposibles; y *Power Players* (como Shaquille O'Neal), con un catálogo de mates impresionante a su disposición. Lo mejor de todo es que, al igual que en la vida misma, algunos de los jugadores poseen varias habilidades como *Stopper, Power y Playmaker*. Pero las novedades no acaban con el *Freestyle Superstar*, ya que ***NBA Live 06*** incluye un motor gráfico muy mejorado con respecto a la anterior entrega, con una mayor resolución en las texturas y estructuras poligonales más complejas, que hace de los jugadores el *alter ego* virtual de su versión real, imitando a la perfección su aspecto y su comportamiento en el campo. Ahora los partidos «están vivos», todos los jugadores se mueven buscando la mejor posición como atacante y defensor continuamente de una forma muy realista. El *NBA All Star Weekend* regresa a esta nueva entrega, con nuevos e impresionantes mates (y su original sistema para realizarlos) en el famoso concurso de mates, el concurso de triples, el partido *All-Star* y el *Rookie Challenge*. El *All-Star Weekend* estará presente en el juego como modo único y también dentro del modo Dinastía. Como de costumbre, **EA** ha cuidado cada detalle del juego para hacerlo lo más realista posible, y la versión española de ***NBA Live 06*** contará con los comentarios de Sixto Serrano, comentarista de Digital+. Si quieres disfrutar del simulador de baloncesto más real, en el que cada jugador marca la diferencia en su equipo, no lo dudes, ***NBA Live 06*** es tu juego. ■ ***Doc***

«LOS MOVIMIENTOS FREESTYLE SUPERSTAR MARCARÁN LA DIFERENCIA»

Para que los Freestyle Superstar sean efectivos en los partidos, será casi esencial aprenderlos de memoria. Es difícil hacer buenos mates

OFF



FREESTYLE SUPERSTAR

Dependiendo de las características personales de cada jugador y de su forma de jugar, el sistema *Freestyle Superstar* permite realizar todo tipo de movimientos especiales en el momento adecuado. Lo mejor de todo es que los jugadores más emblemáticos poseen movimientos especiales personalizados.



Los puntos de experiencia conseguidos podrán ser intercambiados por nuevos combos y golpes especiales

COMPAÑÍA: MIDWAY
DESARROLLADOR: MIDWAY
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: AVENTURA / BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: 23 DE SEPTIEMBRE 2005

MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS

Midway rompe, una vez más, las barreras del beat'em-up

No es la primera vez que la saga *Mortal Kombat* escapa del típico planteamiento de *beat'em-up*. Los poseedores de la primera **PlayStation** ya han tenido oportunidad de disfrutar con *Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero* (un plataformas 2D con elementos de lucha y aventura) y con *MK Special Forces* (aventura con vista cenital protagonizada por Jax); en ninguno de los dos se supo combinar la lucha y la aventura como ha hecho **Midway** con ***Shaolin Monks***. El nivel de variedad del último *Mortal Kombat, Deception*, representado por sus diferentes modos de juego, es superado por ***Shaolin Monks***, pero en este caso con un desarrollo de lo más original y en el que no falta de nada. El juego, protagonizado (en un principio) por Kung Lao y Liu Kang, mezcla varios géneros con un estilo que ya hemos probado en **PS2** a través de juegos como *Prince Of Persia* o *God Of War*. Las plataformas, la aventura y el *beat'em-up* se dan cita en una producción en la que **Midway** no ha escatimado ni esfuerzos ni presupuesto, cuidando cada detalle de ***Shaolin Monks*** al máximo, hasta el punto de dotarle del motor físico *Havok 2.0*, que añade realismo a los combates. Visualmente, los guiños a decenas de elementos de anteriores entregas (Goro y su mazmorra, golpes y *fatalities* clásicos, etc.) y sus detallados gráficos son lo más destacado junto a unas animaciones creadas con *motion capture* y ciertos detalles inéditos en la



Los movimientos clásicos de la saga aparecen en Shaolin Monks

ON
La inteligente mezcla de géneros y la variedad de posibilidades que presenta Shaolin Monks. El modo Cooperativo es lo mejor del juego

En esta primera versión beta jugable, los enemigos tardan demasiado en morir, aunque no sabemos si llegará a modificarse para la edición final del juego
OFF

saga de **Midway**, como los cambios de cámara. Asimismo, como no podía de ser de otra forma, el núcleo jugable está representado por la lucha y compuesto por elementos ya conocidos como los *fatalities* y las magias «de toda la vida», y novedades como la posibilidad de utilizar a nuestro favor el físico de los enemigos (usándolos como escudos humanos, por ejemplo). Junto a las múltiples posibilidades jugables que ofrece ***Shaolin Monks*** encontraremos diversas opciones de personalización a través de las que, invirtiendo los puntos de experiencia necesarios, podremos adquirir nuevas técnicas especiales y *combos*. Lo que hace especial a ***Mortal Kombat Shaolin Monks*** con respecto a títulos similares son sus originales modos de juego. Como era de esperar, el título de **Midway** incluye la posibilidad de combatir contra otro jugador, sin necesidad de entrar en el modo Historia, y lo que es más importante: el modo *Ko-op*. El diseño de los niveles y el comportamiento de los enemigos ha sido ajustado para que la experiencia durante el modo Cooperativo sea totalmente diferente a la del modo Historia: escenarios sólo desbloqueables con dos personajes, ataques combinados, etc. Siguiendo la tónica de las últimas entregas, ***Shaolin Monks*** incluye un centenar de extras, que van desde personajes jugables desbloqueables hasta ilustraciones de luchadores y escenarios, pasando, nada más y nada menos, que por una versión de *Mortal Kombat 2* idéntica a la recreativa. El argumento de la saga da para mucho más que un simple *beat'em-up* y así lo demuestra **Midway** con ***Saholin Monks***: aventura, plataformas, armas, lucha, *fatalities*, secretos, evolución de los personajes... ¿Estamos frente al principio de una nueva saga *Mortal Kombat*? Teniendo en cuenta su calidad, sería una gran idea por parte de **Midway**. ***Doc***

«LA LUCHA SE UNE A LA AVENTURA Y LAS PLATAFORMAS EN ESTE ORIGINAL TÍTULO DE MIDWAY»

EXTRAS Y SECRETOS

Junto a una impresionante colección de ilustraciones de personajes y escenarios, ***Mortal Kombat Shaolin Monks*** aguarda otros muchos extras como una *demo* de *The Suffering 2* y una versión de *Mortal Kombat 2* completamente idéntica a la recreativa. La mayoría de los extras están ocultos por los escenarios del modo Historia.



COMPAÑÍA: CODEMASTERS/REDMILE ENT.
DESARROLLADOR: IR GURUS
DISTRIBUIDOR:CODEMASTERS
PAÍS DE ORIGEN: AUSTRALIA
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-8
FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2005

HEROES OF THE PACIFIC

La victoria final en el Pacífico se decidirá en los cielos

La tibia acogida cosechada por el magistral *Secret Weapons Over Normandy* de **Lucas Arts** no parece haber desanimado a **Codemasters** a la hora de apadrinar ***Heroes Of The Pacific***, un nuevo *shooter* aéreo inspirado en decisivas batallas del frente Pacífico de la Segunda Guerra Mundial. El juego, desarrollado por los australianos **IR Gurus**, mantiene la típica mecánica, a medio camino entre el *arcade* y la simulación, de los *Ace Combat* o el mencionado *Secret Weapons*, pero añade además unos cuantos detalles que podrían coronarle como una de las grandes sorpresas del Otoño. Lo primero que llama la atención de ***Heroes Of The Pacific*** son sus extraordinarios gráficos. Las nubes, dotadas de una solidez pocas veces vista en un simulador aéreo para consola, envuelven fieles reproducciones (confeccionadas con más de 15.000 polígonos cada una) de conocidos cazas y bombarderos de la época, tanto del bando norteamericano (*P-40 Warhawk, F4U Corsair, P38 Lightning*) como del japonés (*Zero, Raiden, Ki-61 Hien, Ki-84 Hayate*). Incluso hay ocultos unos cuantos modelos alemanes (el *Me262*, el primer caza a reacción de la historia), británicos (*Tempest Mk.II*) y el soviético *Yak-3*, que sólo los más hábiles con el *pad* sabrán desbloquear. Todos estos aviones surcarán de nuevo los cielos, 60 años después, a lo largo de 26 misiones que recrean las principales batallas del frente Pacífico: Pearl Harbor, Midway, Iwo Jima, Guadalcanal...Y eso sólo en el modo Campaña. ***Heroes Of The Pacific*** incorpora

PILOTA TODA CLASE DE AVIONES

Americanos, japoneses e incluso británicos, alemanes y un soviético. *Heroes Of The Pacific* incorpora más de 35 clases de cazas, torpederos y bombarderos. Desde el típico *P-40* hasta el sofisticado caza a reacción *Me262*, o el exótico *J7W Shinden* japonés.



El botón R2 activa un práctico zoom con el que es más fácil apuntar hacia los enemigos

además otros cinco modos de juego: Acción Rápida, Misiones, Formación de Vuelo, cinco misiones históricas, y un modo multijugador para dos usuarios en pantalla partida, y ocho jugadores en opción Lan u On-line. No está nada mal, teniendo en cuenta que **IR Gurus** era un grupo de programación prácticamente desconocido fuera de su australia natal, donde había cosechado cierto éxito la licencia **AFL Premiership** (un simulador de fútbol australiano). Ni cortos ni perezosos, estos «ausies» se han desmarcado con un *shooter* aéreo capaz de competir en calidad con los mejores lanzamientos de *majors* como **Namco** o **LucasArts**. ***Heroes Of The Pacific*** no renuncia a nada: ni a la jugabilidad de títulos clásicos como *Ace Combat* ni a la posibilidad de variar las características de nuestro avión (alcanzando hasta 80 configuraciones diferentes). Más de 150 aviones llegarán a intervenir en pantalla en caóticos y espectaculares duelos aéreos, durante los cuales será posible dar instrucciones al resto del comando a través el *pad* digital de **PS2** y resolver todo tipo de misiones secundarias al margen del objetivo principal. En algunos casos, la elección de avión (Caza, Torpedero, Bombardero) determinará los objetivos de cada misión. De esta forma, podrás disfrutar de la misma fase desde distintos puntos de vista, lo que aporta aún más longevidad al juego. Aún es pronto para saber si tanto esfuerzo por parte de **IR Gurus** tendrá su recompensa en forma de éxito de ventas, pero si no triunfa, está claro que es porque el género aéreo ya no tiene futuro en consola. Ya que pocas veces podremos encontrar un exponente de este calibre con tanta calidad. ■ ***Nemesis***

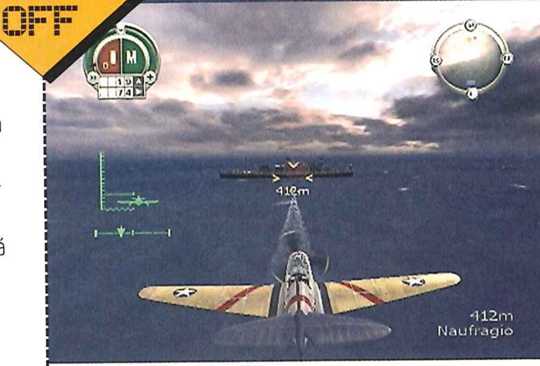
«UN MAGNÍFICO SHOOTER QUE NO TIENE NADA QUE ENVIDIAR A TITULOS COMO ACE COMBAT»

ON

Los gráficos, en especial las nubes. ¡Hay más de 35 modelos de aviones diferentes! Supone una nueva oportunidad para los fans de la aviación

OFF

Las pobres cifras de ventas cosechadas por Secret Weapons Over Normandy (a pesar de su gran calidad), no son un buen presagio para este juego



■ Lanzar un torpedo no es fácil: debes mantener una altura y velocidad bajas y constantes





COMPAÑÍA: SCI GAMES
DESARROLLADOR: DEADLINE GAMES A/S
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005

TOTAL OVERDOSE

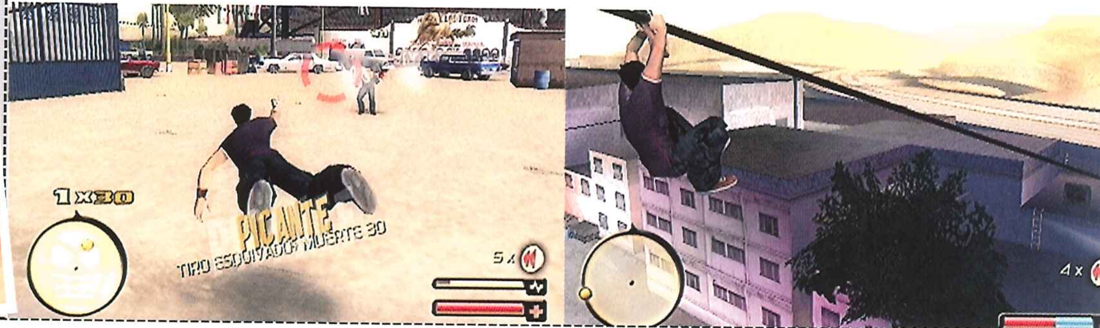
Acción, humor y música al Sur de la frontera

El Norte de Europa se está convirtiendo en los últimos años en una nueva meca para el desarrollo de videojuegos. Muchas distribuidoras dirigen sus miradas hacia esta región, hogar de fenómenos de la talla de *Hitman* o *Battlefield*, y desde donde nos llega ***Total Overdose***, un clon de *Grand Theft Auto*, cuyo desparpajo y trepidante jugabilidad consiguen hacernos olvidar su evidente semejanza con el *blockbuster* de **Rockstar**. Los daneses **Deadline Games A/S** (que cuentan además con equipos de desarrollo en diversos puntos de Suecia), han decidido ir un poco más al Sur de lo que hizo **Rockstar** con *GTA Vice City* y han situado la acción de ***Total Overdose*** en el Norte de Méjico, convirtiendo al jugador en un agente encubierto de la DEA, en medio de una guerra entre capos de la droga. La música de los mejicanos *Molotov* ameniza esta aventura *shooter* de mecánica libre, en la que robarás coches, resolverás misiones secundarias al margen de la trama argumental, y en la que

EL MARIACHI

Entre el arsenal de armas absurdas que dispone Ramiro (el héroe de *Total Overdose*), están las fundas de guitarra con ametralladoras que manejaba Antonio Banderas en *Desperado*. Los ataques especiales tampoco tienen desperdicio, pues algunos te permitirán embestir a tus enemigos como si fueras un toro. Con otros podrás invocar a un luchador de *catch* mejicano para que te ayude a liquidar a tus rivales.







Ramiro parece la version «quinqui» de Max Payne, sólo que éste además roba coches como en los GTA



TOMA MÙSICA GÜEY

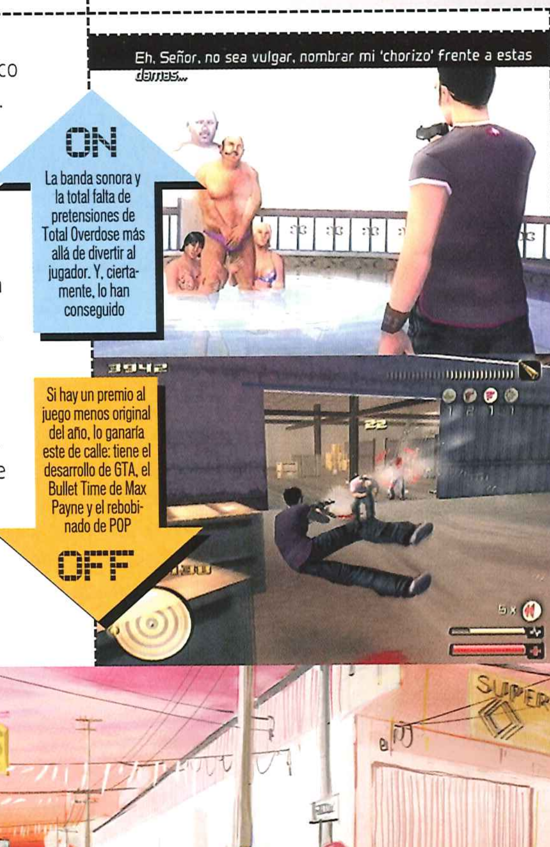
El mejor HipHop mejicano para amenizar las trepidantes aventuras de Ramiro Cruz

Uno de los grandes alicientes de ***Total Overdose*** es su banda sonora. **SCI** y **Deadline Games A/S** han reclutado los servicios de tres de las mejores bandas de *Hip Hop* que ha dado Méjico (menos mal que no les ha dado por meter a Maná). La música de *Delinquent Habits, Control Machete* y los siempre geniales *Molotov* comenzará a resonar en tu televisión en los momentos de mayor acción. De estos últimos, ***Total Overdose*** ha tomado prestado algunos cortes de dos de sus álbumes: *¿Dónde Jugarán las Niñas?* y *Apocalypshite*. Y no, *Puto* no está entre las canciones.

el humor está tan presente como la acción. El doblaje en castellano nos ha privado de algunos de los *gags* de la versión original (en el que abundaba el «spanglish»), pero las risas están aseguradas cuando entran en acción las piñatas explosivas y los luchadores de *catch* (dos de las armas más exóticas de tu arsenal).

«TOTAL OVERDOSE SITÚA LA ACCIÓN AL NORTE DE MÉJICO, EN PLENA GUERRA DE DRUGLORDS»

Ya puestos a plagiar, los creadores de ***Total Overdose*** no se han cortado un pelo a la hora de «fusilar» el *Bullet Time* de *Max Payne* y el «rebobinado» de *Prince Of Persia: Las Arenas Del Tiempo*, de tal forma que podremos retroceder en el tiempo unos segundos para sortear la muerte. El resultado es un juego tan poco original como sorprendentemente adictivo. Su total falta de pretensiones, mas allá de divertir al jugador, es una de las principales virtudes del juego y le colocan a mucha distancia de ventaja respecto a otros clones de *Grand Theft Auto*, cuya fallida ambición acaba por agotar la paciencia del usuario. Aquí no hay fieles recreaciones de Londres o Manhattan, sino un Méjico de opereta, en el que trafican capos de chiste y donde se pueden ejecutar las acrobacias más absurdas en pleno tiroteo frente a una banda de mafiosas en bikini. ***Total Overdose*** no es *Grand Theft Auto*, pero nos encanta. ■ ***Nemesis***





■ Operation Wolf, Elevator Action y Rainbow Islands son algunos de los principales atractivos de Taito Legends

■ El pasado glorioso de Taito: Bubble Bobble, N. Zealand Story, Rastan y Phoenix

TAITO LEGENDS

Clásicos de recreativa reunidos en un título imprescindible



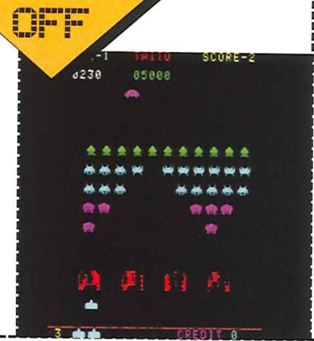
COMPAÑÍA: EMPIRE INT.
DESARROLLADOR:TAITO
DISTRIBUIDOR:
VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: BETA NTSC
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN:
OCTUBRE 2005

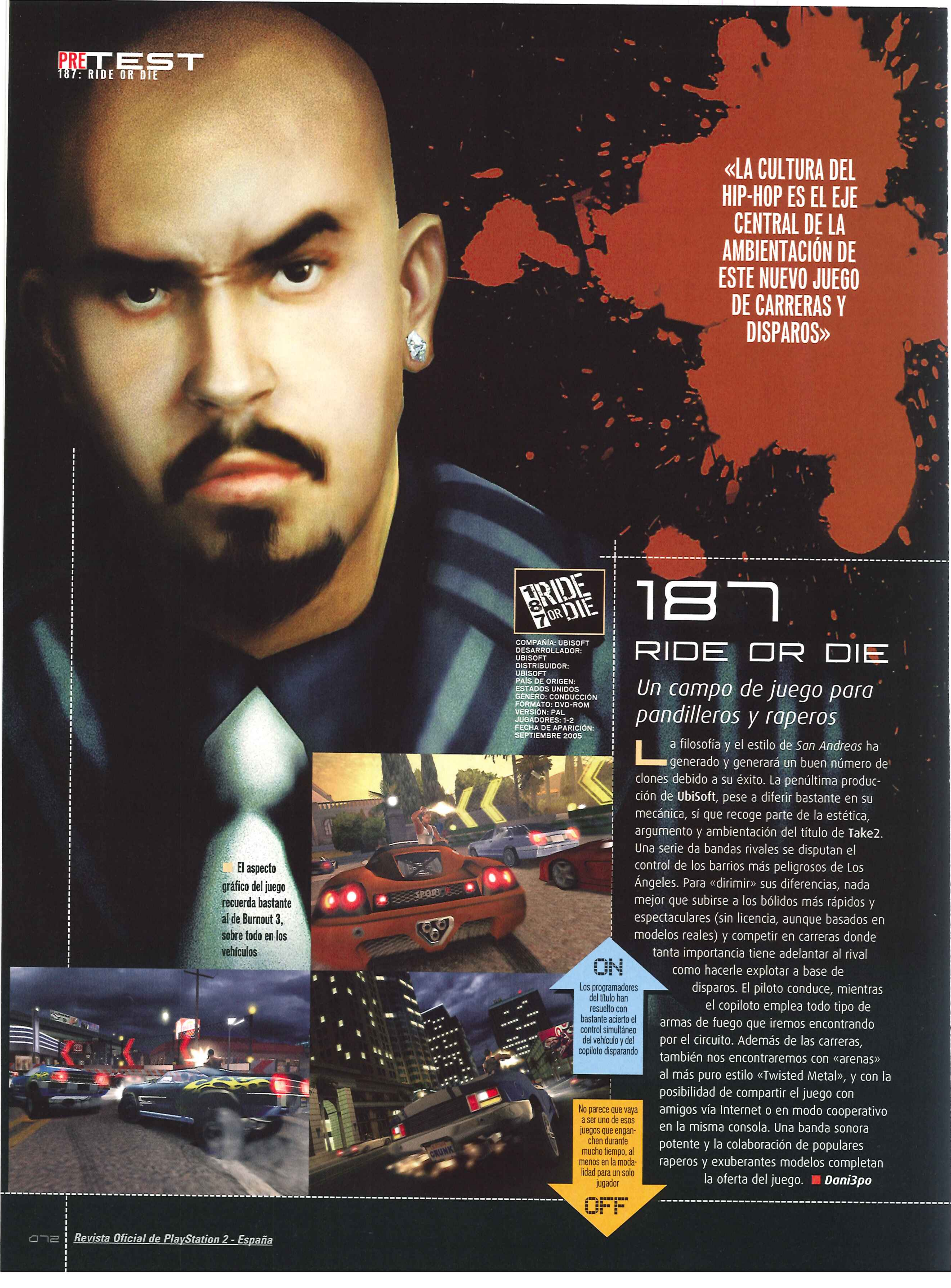
«UN TOTAL DE 30 COIN-OPS TE ESPERAN EN EL TÍTULO DE TAITO»

Pocas veces se ha podido justificar mejor la elección del término «leyenda» para bautizar un juego. **Taito**, una de las mas míticas productoras de *Coin-Ops*, se ha decidido al fin recopilar algunas de sus obras mas reverenciadas en un título que causará furor entre todos aquellos que ya hemos superado la treintena. La lista de recreativas incluidas en ***Taito Legends*** deja sin aliento: *Bubble Bobble, Colony 7, Electric YoYo, Elevator Action, Exzisus, Gladiator, Great Swordsman, Jungle Hunt, New Zealand Story, Operation Wolf, Operation Thunderbolt, Phoenix, Plotting, Plump Pop, Rainbow Islands, Rastan, Rayforce, Return Of The Invaders, Space Gun, Space Invaders, Space Invaders Part II, Super Qix, Tokio, Volfield y Zoo Keeper*. Ésta es al menos la lista casi definitiva, ya que por el camino «se han caído» un par de juegos (*Bubble Symphony* y *Ninja Kids*) que sí aparecen en la versión *beta*, pero no en la final. Las echaremos de menos, aunque nos queda la esperanza de que se incluyan en el segundo volumen, que ya ha sido anunciado por la propia **Taito**. Esperemos que esta nueva remesa ofrezca también las dos entregas de *Arkanoid*, el clásico que más hemos echado de menos en esta recopilación. Pero nuestra decepción no ha durado mucho ante la posibilidad de jugar a máquinas tan queridas como *Operation Wolf, Phoenix* o *Rastan*. ¿Y qué decir de *Space Invaders*, el padre de todos los matamarcianos? **Virgin Play** será la encargada de traer a España esta recopilación de clásicos a un precio realmente interesante (29,95 €). Será como jugar en las recreativas de tu infancia, pero sin soportar a los «quinquis». ■ ***Nemesis***

ON
Entre las 30 recreativas encontrarás genuinos clásicos de la talla de Space Invaders, Operation Wolf, Rainbow Islands o Rastan

No entendemos por qué han caído de la lista Bubble Symphony, Darius Gaiden y Continental Circus. ¿Quizá los reservan para la segunda entrega?
OFF





«LA CULTURA DEL HIP-HOP ES EL EJE CENTRAL DE LA AMBIENTACIÓN DE ESTE NUEVO JUEGO DE CARRERAS Y DISPAROS»

COMPAÑÍA: UBISOFT
DESARROLLADOR: UBISOFT
DISTRIBUIDOR: UBISOFT
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2005

187 RIDE OR DIE

Un campo de juego para pandilleros y raperos

La filosofía y el estilo de *San Andreas* ha generado y generará un buen número de clones debido a su éxito. La penúltima producción de **UbiSoft**, pese a diferir bastante en su mecánica, sí que recoge parte de la estética, argumento y ambientación del título de **Take2**. Una serie da bandas rivales se disputan el control de los barrios más peligrosos de Los Ángeles. Para «dirimir» sus diferencias, nada mejor que subirse a los bólidos más rápidos y espectaculares (sin licencia, aunque basados en modelos reales) y competir en carreras donde tanta importancia tiene adelantar al rival como hacerle explotar a base de disparos. El piloto conduce, mientras el copiloto emplea todo tipo de armas de fuego que iremos encontrando por el circuito. Además de las carreras, también nos encontraremos con «arenas» al más puro estilo «Twisted Metal», y con la posibilidad de compartir el juego con amigos vía Internet o en modo cooperativo en la misma consola. Una banda sonora potente y la colaboración de populares raperos y exuberantes modelos completan la oferta del juego. **Dani3po**

El aspecto gráfico del juego recuerda bastante al de Burnout 3, sobre todo en los vehículos

ON
Los programadores del título han resuelto con bastante acierto el control simultáneo del vehículo y del copiloto disparando

OFF
No parece que vaya a ser uno de esos juegos que enganchen durante mucho tiempo, al menos en la modalidad para un solo jugador

DELTA FORCE
BLACK HAWK DOWN

RECORD
50 JUGADORES
PARA XBOX LIVE™
32 JUGADORES
PARA PLAY STATION 2 ONLINE

CUANDO SE DESATA EL INFIERNO

QUE NADIE QUEDE ATRÁS

Revive el cruento conflicto que ocurrió en Somalia en 1993. Experimenta misiones similares a las que vivieron las fuerzas de Operaciones Especiales estadounidenses en la operación "Restaurar la Esperanza".



Participa en 16 impresionantes misiones para un jugador, dando órdenes de voz a tus compañeros. Personaliza las habilidades de tus personajes.



Modo COOPERATIVO y MULTIJUGADOR, hasta 4 JUGADORES a pantalla dividida.



LAS PARTIDAS MÁS GRANDES JAMÁS VISTAS, CON HASTA 50 JUGADORES en XBOX Live y 32 en PlayStation 2.



www.BlackHawkDownTheGame.com



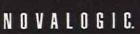





PlayStation 2







CLIMAX


SPARTAN: TOTAL WARRIOR

La aventura más épica de Sega

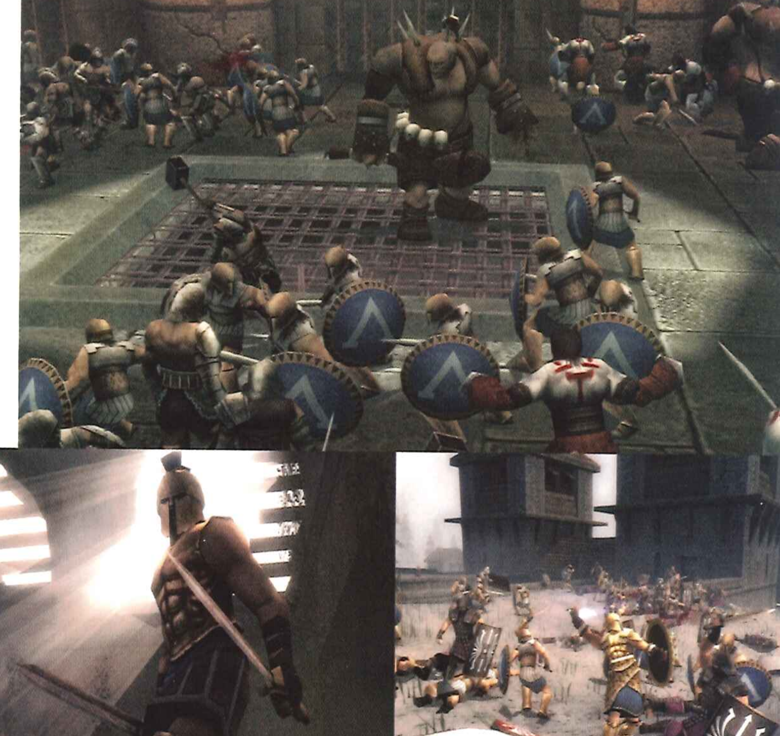
El estudio de programación británico **The Creative Assembly** ha desarrollado durante años una de las sagas más populares dentro del género de la estrategia para PC: *Total War*. Por eso a todos nos sorprendió la noticia de que en su siguiente proyecto cambiaban radicalmente de estilo y de plataforma, y además sería distribuido por **Sega** quien, finalmente, absorbió la compañía inglesa. En la primera *beta* a la que hemos podido jugar tras nuestro reportaje exclusivo de hace algunos meses, hemos comprobado que el trasfondo histórico de sus antiguos títulos para PC ha sido utilizado de nuevo, sólo que ahora el rigor queda un poco de lado en favor de una historia épica situada en plena guerra entre Esparta y Roma. Nosotros encarnaremos a un joven guerrero espartano recién salido de la academia y, por la cantidad de enemigos que llegaremos a despachar, parece que los creadores se han tomado en serio la mítica invencibilidad de los habitantes de esta zona. Grandes escenarios de arquitectura espectacular pero creíble, una cámara alejada para dejarnos ver las decenas de unidades que se dan cita y una jugabilidad muy directa y con grandes posibilidades son algunas de sus bazas. ■ ***Dani3po***

SPARTAN
TOTAL WARRIOR

COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: CREATIVE ASSEMBLY
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2005

ON
Lo divertido de las batallas junto con la gran variedad de misiones a realizar y la relativa libertad de movimiento crean una jugabilidad «especial»

OFF
El nivel de dificultad aún tiene que ser ajustado, ya que varía demasiado de unas secciones a otras, incluso dentro de una misma fase



■ A lo largo de nuestra aventura podremos ir consiguiendo nuevas armas y armaduras para el héroe


TOP SPIN
"Uno de los mejores simuladores tenísticos llegará en verano a PS2... ¡Online!"
HOBBY CONSOLAS
#1
en competición.
PlayStation.2
TOP SPIN
PVP recomendado 29,99 €
En lo que a ranking se refiere, Top Spin es el videojuego de tenis número 1 del mundo. Ofrece la posibilidad de enfrentarse a 16 de los mejores jugadores mundiales, como Roger Federer y Maria Sharapova en torneos de todo el planeta. ¡Incluso se puede crear una versión virtual de uno mismo con Eye Toy™, depurar la técnica con un entrenador y alcanzar el nivel de los profesionales en cualquier superficie mientras uno se abre camino hacia el Campeonato!
www.topspingames.com
3+
www.pegi.info
PlayStation®2
2K SPORTS
©2005 Take-Two Interactive Software y sus filiales. Todos los derechos reservados. Top Spin, 2K Sports, el logotipo de 2K Sports y Take-Two Interactive Software son todos ellos marcas comerciales y/o marcas registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" y el logotipo de la familia "PS" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos los derechos reservados.



THE INCREDIBLE HULK ULTIMATE DESTRUCTION

COMPAÑIA: VIVENDI UNIVERSAL GAMES
DESARROLLADOR: RADICAL ENT.
DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GENERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2005

Es grande, es feo y hoy tiene un mal día...

Los tibios resultados en taquilla de la película de *The Hulk* acabaron con las ilusiones de **Universal** de poseer su propia franquicia cinematográfica de superhéroes (al estilo de **Fox**/*X-Men* y **Sony**/*Spider-Man*), pero la división de videojuegos de la multinacional **Vivendi**/**Universal** nunca ha dudado del gran potencial que ofrece el gigante verde de la editorial **Marvel**. En su segunda incursión en **PS2**, The Hulk (o La Masa, como es conocido por estos lares) protagoniza un *beat'em-up* con una total libertad de acción y un mapa abierto, al estilo del *Spider-Man 2* de **Treyarch**. Al igual que sucedía con el increíble hombre araña, podrás recorrer una ciudad entera a tu antojo, resolviendo misiones principales y secundarias, así como localizando extras escondidos, con gran libertad. Pero, además, **Radical** te ofrece la ocasión de desencadenar en cualquier momento la furia de The Hulk, demoliendo todo lo que surja en su camino, trepando con rascacielos, ejecutando descomunales saltos y arrojando coches y camiones hacia sus enemigos. Además de la ciudad, podrás extender el caos al desierto y a las instalaciones que allí tiene el ejército de EE.UU., a lo largo de más de 30 misiones (y otras 40 secundarias) en un *beat'em-up* demoledor que asombra por la solidez de sus gráficos y el poder destructivo de su protagonista. **Vivendi** no ha escatimado en gastos a la hora de poner en pie este proyecto, como lo demuestra la contratación de Paul Jenkins (ganador del prestigioso premio *Eisner*) para el guión, y Neal McDonough (Band *Of Brothers*) y Ron Perlman (*Hellboy*) para el reparto de voces del juego. La *beta* que nos ha llegado a la redacción nos ha sorprendido muy gratamente, aunque presenta algunos fallos de colisión que esperemos queden solventados para cuando el juego llegue a las tiendas europeas, a principios del mes de octubres. De todas las inminentes adaptaciones de cómic a videojuego que poblarán las estanterías el próximo Otoño, ***The Incredible Hulk: Ultimate Destruction*** promete ser uno de los mejores. ■ ***Nemesis***

The Hulk (conocido entre los castizos como La Masa) provoca el caos allá por donde pasa

ON
La libertad de acción que ofrece y la capacidad destructiva de su protagonista. Es capaz de arrojar un autobús a metros de distancia...

OFF
La beta que hemos probado presentaba algunos problemas con el sistema de colisión, que esperemos queden solventados en la versión final



PSP™

PlayStation® Portable

SUPLEMENTO ESPECIAL

¡TODAS LAS NOVEDADES!

Grand Theft Auto Liberty City Stories™

EL UNIVERSO GTA EN TUS MANOS

¡EL MEJOR CINE EN UMD!

COMPARATIVA

COLIN MCRAE VS. W.R.C.

¿CUÁL ES MEJOR?

FIFA 06

HOT SUMMER NIGHT 2005

Electronic Arts apuesta fuerte por PSP

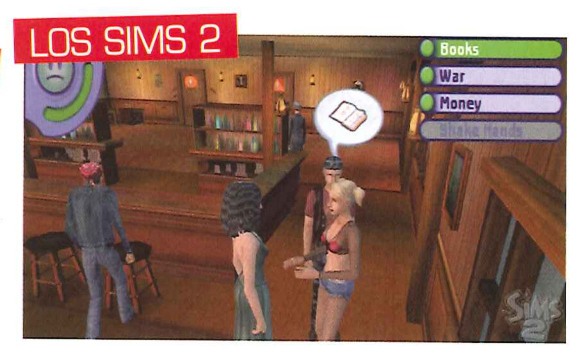
La compañía americana mostró durante el evento celebrado en su sede de San Francisco los lanzamientos que tiene preparados para la portátil de **Sony** de cara a la campaña navideña. El más destacado, por ser el único exclusivo para ella, es *Lord Of The Rings: Tactics*, un juego que vuelve a utilizar la licencia de la trilogía cinematográfica, pero que esta vez emplea una mecánica de combate estratégico por turnos. Ambientado en las batallas más conocidas, comandaremos a nuestro grupo de héroes en su lucha contra las fuerzas de Sauron. Otra de las estrellas fue la conversión de *Los Sims 2*, totalmente diferente al resto de las versiones y con la posibilidad de jugar vía *Wi-Fi* con un amigo. También pudimos jugar al *arcade* de lucha *Marvel Nemesis*, que utilizará un punto de vista diferente al de **Play Station 2**. Dentro de la línea **EA Sports**, estuvo presente el deporte rey con *FIFA 06*, que incorporará gran cantidad de novedades en lo que a jugabilidad se refiere. También *Tiger Woods* y *NBA Live* aparecerán próximamente para completar el catálogo deportivo. Y como guinda, pudimos probar el divertido *SSX On Tour*, nueva entrega de la saga de descenso con *snowboard* y ahora también con esquíes.

«CASI TODOS LOS JUEGOS DE ELECTRONIC ARTS TENDRÁN SU VERSIÓN PARA PSP»

LOTR: TACTICS



LOS SIMS 2



SSX ON TOUR





WINNING ELEVEN 9 UBIQUITOUS EVOLUTION

El simulador de Konami adquiere el don de la ubicuidad

Desde que **Sony** anunció la aparición de **PSP**, todos hemos soñado con jugar, en cualquier parte, con dos títulos específicos por encima de cualquier otro; uno es *GT4*, que aún no se sabe cuándo saldrá para **PSP**; y el otro es *Winning Eleven*, que llegará a las tiendas japonesas el 15 de septiembre. Salvando las ligeras diferencias de resolución, **Konami** asegura haber creado una versión de *Winning Eleven 9* para **PSP** prácticamente idéntica a la de **PS2**, ya que ciertos detalles de su jugabilidad que implican el uso del botón R2 en la consola de sobremesa (como algunos regates) han sido adaptados a ciertos movimientos con el *pad* para asemejar al máximo los dos juegos. Lo único que perderá la versión **PSP** es la posibilidad de cancelar el movimiento automático de los jugadores hacia el balón (denominado *Supercancel*), ya que en **PS2** se hace pulsando R1+R2. **Ubiquitous Evolution** incluirá 57 selecciones, 136 clubes, los clásicos modos Partido, Liga, Entrenamiento y Edición, y añadirá una nueva opción para permitir la interconexión inalámbrica de varias **PSP** para partidas multijugador. El modo Edición también permite el intercambio de jugadores editados entre la versión de **PS2** y la de la portátil. **Konami** aún no ha confirmado la fecha de lanzamiento en Europa de *WE9* (que se llamará *Pro Evolution Soccer 5*), aunque parece que coincidirá con la aparición *PES5* de **PS2**, en octubre

CERAMIC WHITE

El nuevo aspecto de la portátil de Sony

Coincidiendo con el lanzamiento del esperadísimo *Winning Eleven 9: Ubiquitous Evolution*, **Sony** pondrá a la venta en Japón una nueva edición de su **PlayStation Portable**. **PSP Ceramic White** contará con una carcasa de un color totalmente opuesto al que estábamos acostumbrados, e incluirá algunos extras acorde con su nuevo aspecto blanco. El *Value Pack* de este modelo, «blanco cerámica», incluirá una gamuza blanca, una funda del mismo color (aunque conservará la correa y los auriculares de la versión «normal») y otra funda, también de neopreno, creada especialmente para guardar los UMD.



MIDNIGHT CLUB 3

Rockstar ha confirmado que este título llegará a Europa el 1 de septiembre y contará con tiempos de carga menores y otras mejoras respecto a la versión americana.

LAS NOVEDADES MÁS IMPORTANTES DEL FIRMWARE 2.0

RED

Se ha incluido un nuevo navegador web que funciona a través de la conexión de red *Wi-Fi* de la consola. Soporta la navegación de tres páginas diferentes simultáneamente, *javascript* (aún no soporta *java*) y la descarga de diversos ficheros de imágenes y vídeos en formato MPEG4.

VÍDEO

Se ha incorporado una función de repetición A-B para vídeos reproducidos desde UMD-Vídeo y *Memory Stick Duo*. También se ha añadido un modo de vídeo 4:3 y lo más importante, se ha incluído la posibilidad de reproducir vídeos desde el *Memory Stick Duo* comprimidos en formato MP4 AVC, de mayor calidad que los que se pueden reproducir con las anteriores versiones de *Firmware*.

MÚSICA

El sistema podrá reproducir pistas de música en formato *Atrac3 Plus* creadas con versiones del programa *SonicStage* inferiores a la 3.2
Se ha añadido reproducción de ficheros de audio en formato MP4 (AAC) y *Wave* (WAV/*Linear PCM*) desde el *Memory Stick Duo*.

FOTO

Se ha incorporado función de «fondo de escritorio» y la posibilidad de intercambiar archivos de imágenes con otra **PSP** (con *Firmware* 2.0, lógicamente), a través de un sencillo sistema de envío y recepción que se activa desde el menú foto de **PSP**.
El sistema reconoce y muestra los formatos de imágenes TIFF, GIF, PNG y BMP, además del formato JPG.
Opciones de configuración:
Se ha incluido la posibilidad de poner a los menús tu color preferido sin esperar a que cambie el mes, e incluso utilizar cualquier imagen del *Memory Stick* como fondo para los menús. También se ha incorporado el método de encriptación *WPA-PSK* (TKIP) para la transferencia de datos *Wi-Fi* (aunque no se puede utilizar para jugar a través de *wireless* con otras **PSP**).



POR OBI JUAN

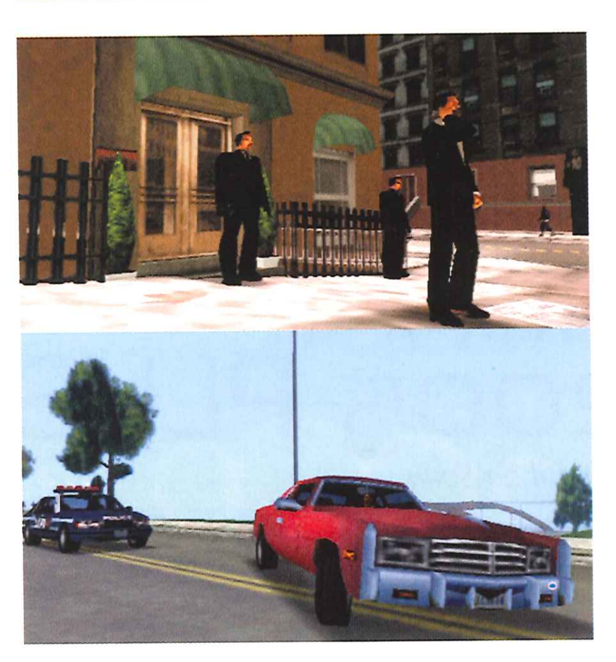
GTA: LIBERTY CITY STORIES

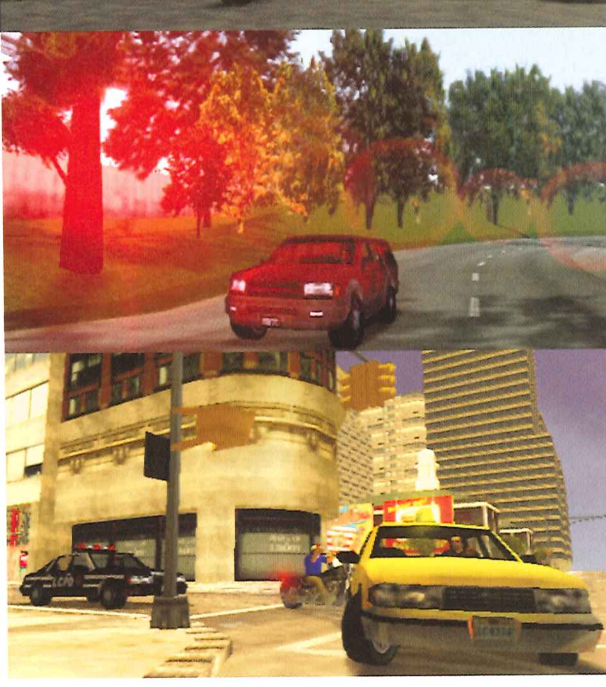
Por un puñado de pulgadas...

No hay rincón del planeta donde no llegue la polémica estela de violencia y sexo de *GTA* y sin duda **PSP**, con su inminente lanzamiento, será el próximo paso. Por fin se han podido ver algunas misiones del nuevo juego acondicionado a las dimensiones y peculiaridades de la consola portátil de **Sony**. En principio, los chicos de **Rockstar** han adaptado *GTA III* manteniendo las características principales de la saga como el comportamiento de los personajes, la apariencia gráfica y el argumento adulto. Lo que es indudable es que han conseguido conservar una sorprendente calidad de gráficos, escenarios y movimientos tanto en personajes como en vehículos, además de conservar unos controles muy parecidos a los de las versiones de **PS2**, y es que afirman haber dedicado más de un año de desarrollo exclusivo a optimizar el motor gráfico para la consola portátil. De lo poco que han dejado entrever se deduce que apenas algunas características o acciones de los personajes no estarán disponibles respecto a la versión «grande», pero tampoco resultarán fundamentales para el desarrollo de la historia. Con lo que sí contará este título es con la incorporación de las últimas características de la serie, como el control de conducción o el sistema de puntería, y también se ha confirmado la existencia de los paquetes ocultos, los saltos especiales o las misiones adicionales, todo un clásico para los seguidores más acérrimos. Sin duda, ***GTA Liberty City Stories*** forma parte de la segunda generación de juegos de **PlayStation Portable** tal y como afirman sus creadores. Los episodios resultan evidentemente más cortos que en las ediciones de sobremesa, lo cual resulta lógico dada la diferencia de situaciones de uso de cada consola. Se impone la máxima de «misiones más cortas para partidas



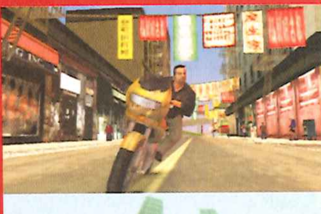


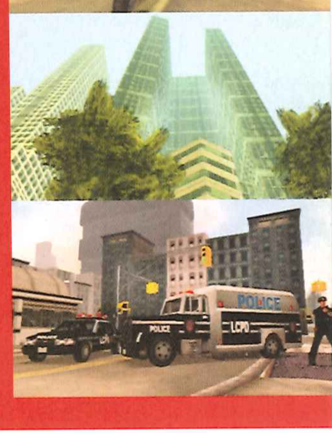




LIBERTY CITY

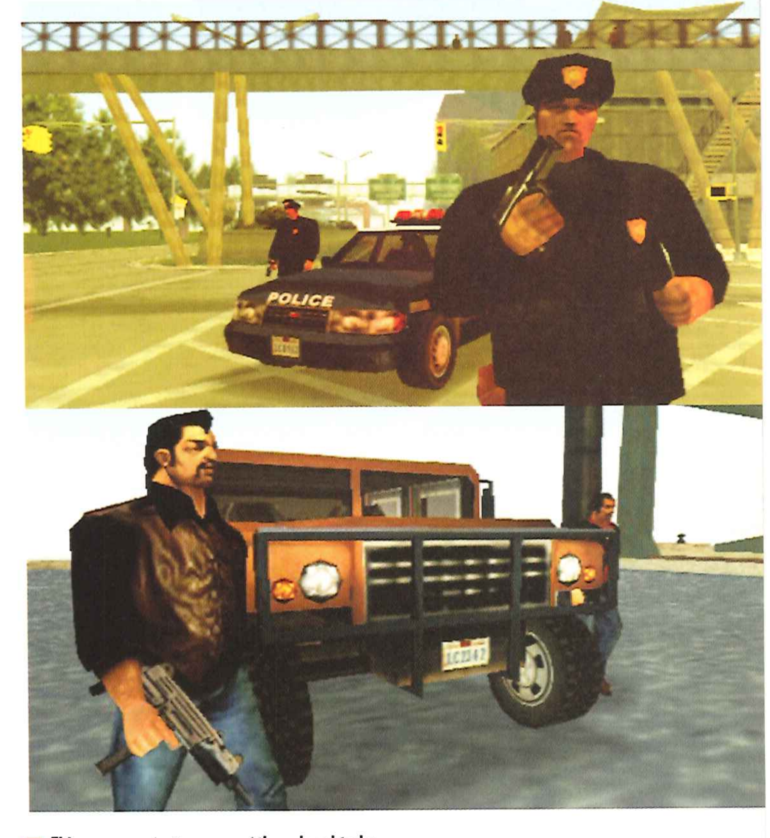
El juego está ambientado en 1998, en *Liberty City*, una versión propia de Nueva York con tres zonas: *Portland*, *Slaunton Island* y *Shoeside Vale*, es decir, el mismo escenario que en *GTA III*, sólo que la ciudad tiene tres años menos, de manera que las cosas son algo diferentes a lo que conocíamos. Eso se refleja en algunas calles y edificios, que poseen diertas diferencias, en los locales, que tienen nombres distintos e incluso algunos ni siquiera están. Por ejemplo, *El Sex Club 7 de Luigi's* es ahora el *Pauline's Revue Bar* regentado por JD O'Toole.





«LA VERSIÓN PSP NOS DEVOLVERÁ A LA CIUDAD DE GTA III PERO CON NUEVOS MAPEADOS Y UN DESARROLLO Y ARGUMENTO TOTALMENTE RENOVADOS»

móviles». Se ha comentado mucho si la batería de **PSP** tendrá autonomía suficiente para la cantidad de recursos que consume un juego de las características de *GTA*. Lo único que **Rockstar** ha comentado al respecto es que están trabajando en esta línea y que el juego se basará en *misiones* para minimizar lo más posible el acceso al UMD y por lo tanto alargar la autonomía. Además, el «streaming» de datos, es decir, el continuo acceso a la memoria para la representación de la ciudad mientras se viaja por ella, será la prueba más dura y uno de los puntos donde han concentrado todos sus esfuerzos. El protagonista es un viejo conocido de los seguidores de la saga: el popular secundario Antonio «Tony» Cipriani, un delincuente de origen italiano que mantiene los dos estereotipos clásicos de sus orígenes, el gatillo fácil y el respeto por la familia, la propia claro. Al volver a la ciudad después de unos años de alejamiento forzoso de la calle debido a problemas con la ley será cuando comience el juego con una sencilla y divertida tarea: espiar y fotografiar al nuevo «novio» de mamá. Durante todo ese tiempo de exilio Tony no ha tenido contacto con la Mafia y parece un hombre diferente, sin embargo, al llegar al barrio se pondrá a trabajar a las ordenes de Don Salvatore Leone. A partir de ese momento comenzarán una serie de fases más violentas como buscar información de soplones, desbaratar un ataque de bandas o salvar el casino de un ataque con un camión bomba. Con lo que se ha visto, nos queda la duda de saber si tendremos otros personajes conocidos, cuántas paradas de autobús nos pasaremos mientras terminamos la correspondiente misión o si finalmente estará disponible a mediados de octubre como han prometido desde **Take 2**. En cualquier caso, os podemos adelantar que será todo un *GTA* de bolsillo para practicar en cualquier momento y lugar, un juego nuevo con nuevas misiones basado en la conocida dinámica *GTA* con el añadido de la movilidad. En definitiva, una experiencia rebosante de adrenalina nunca vista antes en una consola portátil.



El juego no contará con un catálogo de vehículos tan amplio como las entregas de sobremesa, pero podremos ponernos al volante de algunos coches creados especialmente para esta versión

COMPARATIVA:

LO MEJOR
Su gran jugabilidad, su aprendizaje «progresivo», el genial modo Carrera y el apartado gráfico en general.



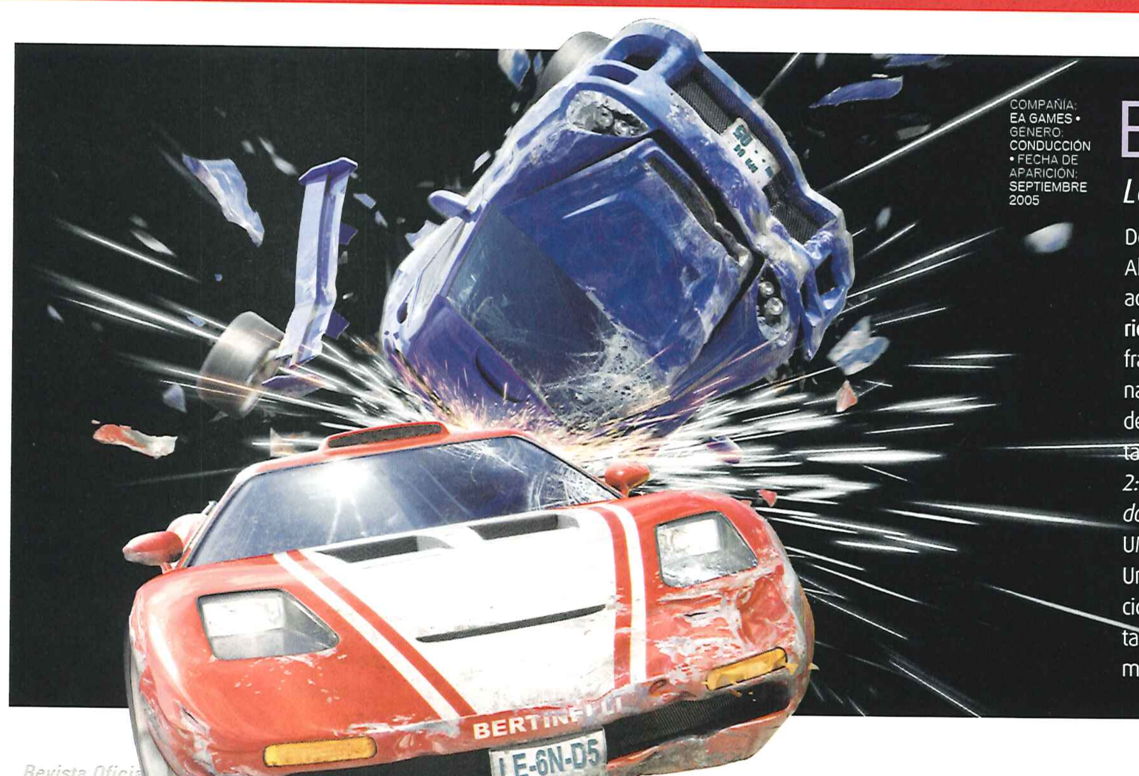
COLIN MCRAE RALLY 2005 PLUS

COMPAÑÍA: CODEMASTERS
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FECHA DE APARICIÓN:
1 SEPTIEMBRE 2005

Impresionante debut en la portátil de Sony

Al final van a tener razón los responsables de **Sony** cuando afirmaron que su nuevo sistema resultaba muy accesible a los programadores. Los de **Codemasters**, con su segundo lanzamiento para **PSP**, prometen convertir sin apenas diferencias la entrega de su simulador de rallys del año pasado. Con un «plus», eso sí, que consiste en los nuevos modos adaptados a las posibilidades inalámbricas de **PSP** (competición Wi-Fi y descarga de repeticiones desde otra consola). Esponsorizada por el Campeón del Mundo, siempre se ha caracterizado por ofrecer una jugabilidad excelente y exigente. Esto seguirá siendo así en esta versión, y aunque no cuente con la licencia oficial, recoge un gran número de vehículos, y no sólo los que actualmente compiten. El modo Carrera, gran novedad de la entrega 2005 seguirá presente, añadiendo un desarrollo mucho más profundo que el simple objetivo de ganar el Campeonato del Mundo. Sin duda, estamos ante uno de los programas más atractivos del catálogo de **PSP**.

LOS DATOS
- NÚMERO DE COCHES: 34
- NÚMERO DE CIRCUITOS: 10 Rallys
- MODOS DE JUEGO: 4
- NÚMERO DE JUGADORES: 8 Wi-Fi



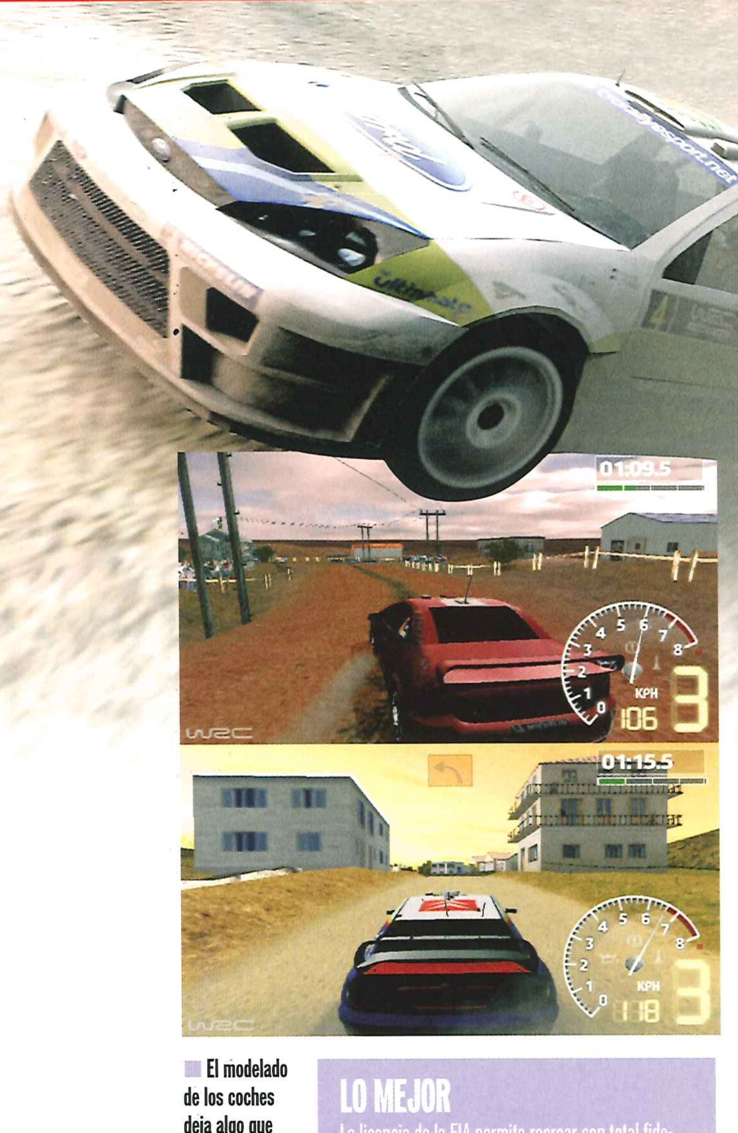
BURNOUT

COMPAÑÍA: EA GAMES • GÉNERO: CONDUCCIÓN • FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2005

Lo mejor de la saga

Desde que el productor de los *Burnout*, Alex Ward, tuvo ocasión de ver en acción **PSP** en el **E3** de 2004, en **Criterion** estaban decididos a trasladar la franquicia a la portátil de **Sony**. Lo que nadie podía sospechar es que lo harían de forma tan rotunda, tomando prestados elementos de *Burnout, Burnout 2: Point Of Impact* y *Burnout 3: Takedown*, y condensándolo todo en un UMD que fundirá la batería de tu **PSP**. Unos gráficos sensacionales, una velocidad de vértigo, los 17 circuitos rescatados de los tres *Burnout*, los nueve modos de juego (*Crash, Pursuit,*

LOS REYES DEL RALLY A ESCENA





LOS DATOS

NÚMERO DE COCHES: 6
NÚMERO DE CIRCUITOS: 16 Rallys
MODOS DE JUEGO: 5
NÚMERO DE JUGADORES: 8 Wi-Fi

WRC

COMPAÑÍA: SONY C.E. • GÉNERO: CONDUCCIÓN • FECHA DE APARICIÓN: 1 SEPTIEMBRE 2005

Un simulador con licencias para aburrir

La exitosa saga de **Sony C.E.** nos ofreció el año pasado su mejor capítulo. Para el inminente lanzamiento de la portátil en nuestro país la compañía ha encargado a los británicos de **Traveller's Tales** convertir el simulador de rallys de sus compatriotas **Evolution Studios**. El resultado, por lo que hemos visto y jugado por ahora (la *beta* que disponemos data de abril) cumplirá con las expectativas creadas, al menos en lo que a apartado técnico se refiere y, sobre todo, en la fiel recreación que hace el juego del Campeonato del Mundo de esta disciplina. El contar con la licencia de la FIA permite reproducir todos los vehículos y pruebas con gran detalle, así como los pilotos que participan. El motor gráfico ha sido «adaptado» con más fortuna en unas áreas (los vehículos) que en otras (los circuitos). En cuanto a los modos de juego, las novedades brillan por su ausencia en lo referente a un solo jugador, aunque en el apartado de compartir la partida tendremos la consabida opción *Wi-Fi*.

■ El modelado de los coches deja algo que desear en la versión que hemos probado

LO MEJOR

La licencia de la FIA permite recrear con total fidelidad los diferentes apartados del Campeonato del Mundo de Rallys, algo que gustará a los aficionados.

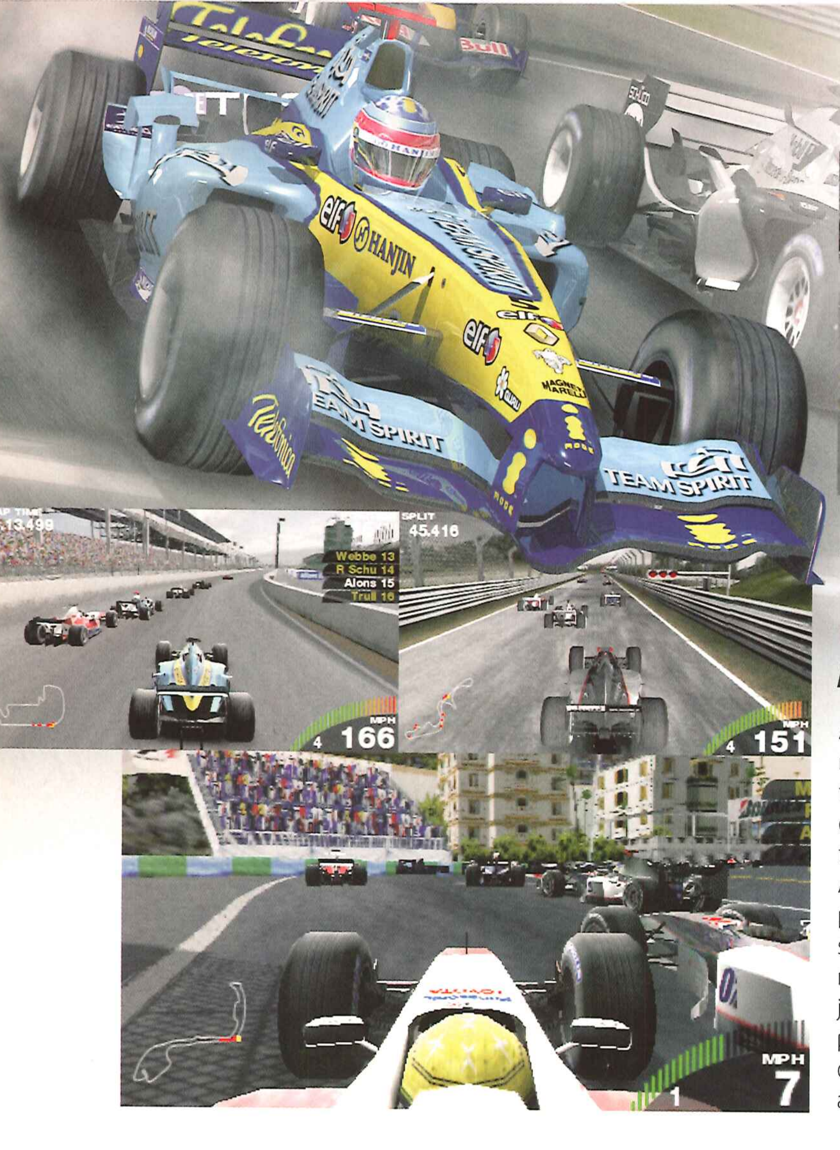
LEGENDS

Burnout en tu bolsillo

Burning Lap, Road Rage, Eliminator, Race, Time Attack, Legens Face-Off y *Legends GP)* y la posibilidad de enfrentarte a tres amigos son los grandes atractivos de ***Burnout Legends***. Además, **Criterion** ha incluido la posibilidad de enviar vía *Wi-Fi* un circuito a otra **PSP**, de tal forma que dos usuarios podrán competir con un solo UMD. La interacción con otros jugadores será esencial, ya que cada UMD incluirá de forma aleatoria 5 de los 25 coches a desbloquear. Los otros 20 sólo se conseguirán jugando frente a otros usuarios. Vete calentando motores...



■ En una reciente visita a EA, tuvimos ocasión de ver y jugar con Burnout Legends. La sensación de velocidad no tiene nada que envidiar a las entregas de PS2





Las paradas en boxes son uno de los momentos más espectaculares de las carreras de Fórmula 1

COMPAÑÍA: SONY C.E. • GÉNERO: CONDUCCIÓN • FECHA DE APARICIÓN: 1 SEPTIEMBRE 2005

F1 GRAND PRIX

La versión portátil de la odisea de Alonso

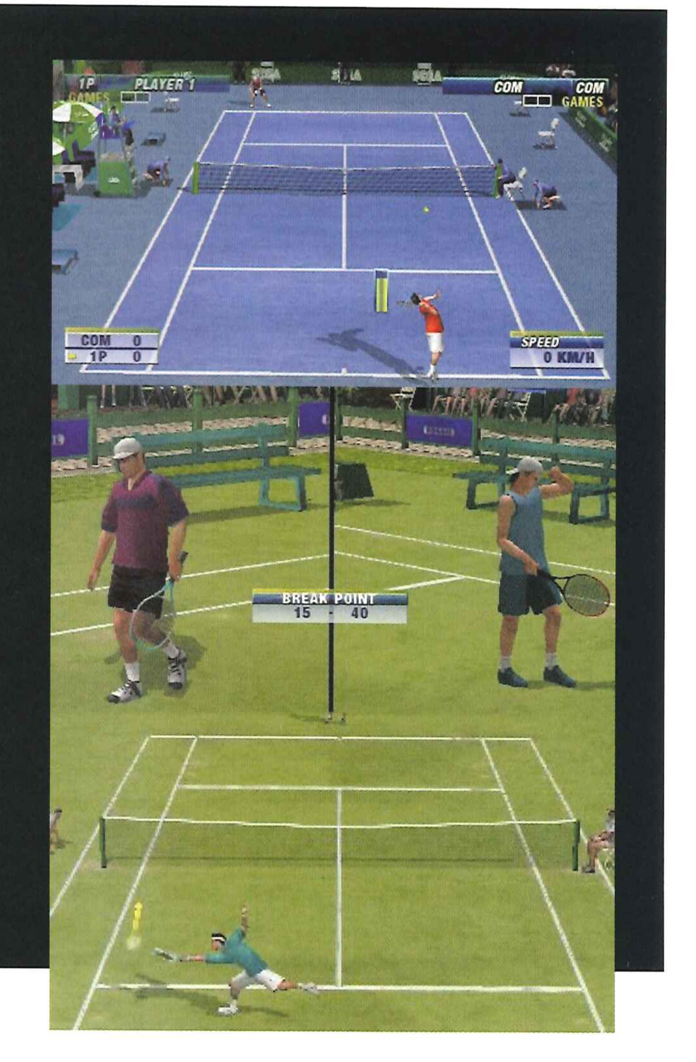
Al igual que ocurre con *WRC*, los programadores de **Traveller's Tales** han adaptado la última versión de este título de conducción que debe su éxito tanto a la triunfante trayectoria de Fernando Alonso en esta temporada como a sus propios méritos. Pero a diferencia del simulador de rallys, aquí sí que se ha modificado la mecánica en pos de una jugabilidad más rápida y directa, ideal para partidas cortas en la portátil. Las carreras han sido «recortadas» en cuanto a duración a la vez que se ha aumentado la velocidad de los monoplazas. El control también se ha simplificado, haciéndolo ahora mucho más *arcade*. Los nuevos modos de juego nos permitirán disputar una serie de retos cortos, competir en carreras eliminatorias e incluso descargar contenido adicional, así como competir con otros siete amigos vía *Wi-Fi*. Por supuesto, se incluyen todos los circuitos del Campeonato Del Mundo, incluido el nuevo de Turquía; y todos las escuderías y pilotos, entre ellos el omnipresente Fernando Alonso.

COMPAÑÍA: ATARI • GÉNERO: DEPORTIVO • FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2005

VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

El adictivo arcade deportivo de Sega llega a PSP

Después de conquistar a todos los *fans* del deporte de la raqueta en **PlayStation 2**, el simulador de tenis más adictivo y directo llega a la portátil de **Sony**, con todas las características de la última entrega para consolas de «sobremesa» intactas. **Sumo Digital**, hábiles programadores con práctica en la conversión de recreativas de **Sega**, son los encargados de esta versión portátil de *Virtua Tennis*, cuyo desarrollo lo hace especialmente adecuado para llevar a cualquier parte. Junto a un apartado gráfico que poco tiene que envidiar a la versión **PS2**, ***Virtua Tennis World Tour*** presenta los clásicos modos Torneo y Exhibición, y una colección de divertidos minijuegos como *Balloon Smash*, en el que tendremos que reventar pompas con la pelota; o *Fruit Dash*, donde habrá que recorrer el campo cogiendo frutas y evitando alimentos calóricos. El divertido Campeonato Mundial propone crear a tu propio tenista y hacer evolucionar todas sus características para entrar en los torneos más importantes con el fin de colocarlo en los primeros puestos del ránking ATP.



Jonathan Webb y Chris Whiteside nos presentaron su «criatura» en las oficinas de Sony C.E. en Madrid

PURSUIT FORCE

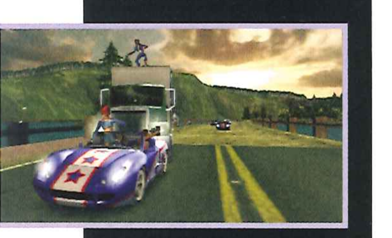
Un juego que va más allá de la conducción

COMPAÑÍA:
SONY C.E.
GÉNERO:
BIGBIG STUDIOS
FECHA DE APARICIÓN:
OTOÑO 2005

Cuando todo parecía estar inventado ya, **BigBig Studios** estrena género y formato. La idea original del juego está inspirada en las películas de acción de Hollywood, «todo el mundo recuerda la pelea de Indiana Jones en el camión», declara Jonathan Webb, *Managing Director* del *Pursuit Force*. Gráficamente nos encontramos con una maravilla que se mueve con una fluidez pasmosa y con un sistema de juego sencillo pero muy efectivo. Además de conducir, el jugador deberá preocuparse de saltar de un vehículo a otro de los 50 disponibles, de disparar y de esconderse para esquivar las balas, y sin extrañas combinaciones de botones. Los cinco escenarios del juego representan 400 Km. de un estado ficticio de EE.UU. **BigBig Studios** comenzó a desarrollar ***Pursuit Force*** desde cero para **PSP**, por lo que se han centrado en aprovechar al máximo todos los recursos. Según ellos, «trabajar en PSP es un sueño» y por dicho motivo ha sido mucho más fácil concentrarse en conseguir un apartado gráfico formidable y una jugabilidad aplastante. Su lanzamiento está previsto para este año.

FINAL BOSS

La variedad de Pursuit Force no tiene límites. Por ejemplo, uno de los primeros jefes finales a los que nos enfrentaremos está situado sobre un camión y tendremos que buscar la forma de liquidarle antes de que él acabe con nosotros.



Uno de los momentos cumbre de Pursuit Force nos muestra una escena en la que saltamos de un coche a un helicóptero desde el que dispararemos con una ametralladora



■ Hasta un máximo de ocho PSP podrán conectarse de forma inalámbrica para disfrutar de partidas multijugador



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su espectacular apartado gráfico demuestra la tremenda capacidad 3D de PlayStation Portable.

[-] Los aficionados a la simulación pueden quedar decepcionados por su jugabilidad arcade.

9.1 **GRÁFICOS:** La entrega más espectacular de la saga hace gala de un frame rate muy estable y unos geniales efectos gráficos.

9.2 **AUDIO:** Su banda sonora electrónica está compuesta por una gran cantidad de temas y sus voces están en castellano.

8.8 **JUGABILIDAD:** La gran cantidad de circuitos y vehículos y el uso de nitros le convierten en el RR más completo.

PUNTUACIÓN OFICIAL 9.0



RIDGE RACER

El arcade de Namco en su versión más completa

El *arcade* de conducción por excelencia se estrena junto a **PSP** con una versión que une los mejores circuitos y coches de toda la saga e incluye jugosas novedades jugables. El *Ridge Racer* definitivo incluye circuitos de *Ridge*, *Rave* y *Rage Racer*, de *RR Revolution* y de *Type 4,* con un aspecto totalmente remozado y haciendo gala del motor gráfico más potente que hemos visto jamás en un capítulo de la saga de **Namco**. ***Ridge Racer*** posee un potente *engine* 3D, con efectos de iluminación, *lens flare*, etc. y un *frame rate* que no baja de los 60 fotogramas por segundo en ningún momento. Su característica jugabilidad *arcade*, que se concentra en cruzar curvas imposibles con inmensos derrapes, ha sido potenciada al máximo en esta nueva entrega con la inclusión del óxido nitroso para aumentar la velocidad. ¡Imprescindible!



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
GÉNERO: CONDUCCIÓN
MULTIJUGADOR: 1-8 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
SALVAR PARTIDA: 384 KB
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 49,99 EUROS

TOCA RACE DRIVER 2

Un simulador con múltiples disciplinas

Desde la *beta* que tuvimos en nuestras manos el mes pasado hasta la que tenemos ahora pocas cosas han cambiado, aunque lo prometido (la reducción de los tiempos de carga) ha sido cumplido. Por lo demás, se trata de un simulador de conducción bastante exigente, cuyo gran atractivo es la gran cantidad de vehículos que podremos manejar. Vivir la trayectoria de un piloto profesional (escenas de vídeo incluidas) y poder jugar vía *Wi-Fi* son otras de las bazas del título. Dada la gran cantidad de títulos de conducción que aparecerán junto a **PSP**, puede que quede, sin merecerlo, en un segundo plano.

COMPAÑÍA: CODEMASTERS
DESARROLLADOR: CODEMASTERS
DISTRIBUIDOR: CODEMASTERS
GÉNERO: CONDUCCIÓN
MULTIJUGADOR: 1-8 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
SALVAR PARTIDA: 368 KB
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 49,95 EUROS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La variedad de competiciones y la gran cantidad de vehículos que puede poner en pantalla.

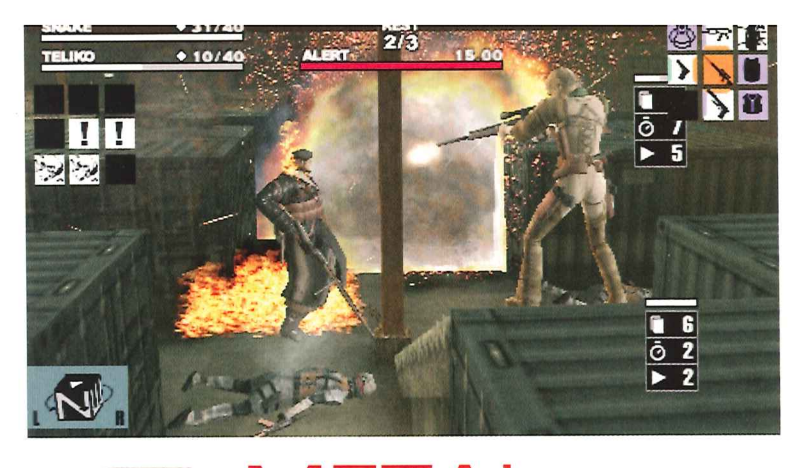
[-] Para muchos será quizás demasiado exigente, sobre todo en ciertas pruebas...

9.0 **GRÁFICOS:** El motor empleado por los creadores pone en pantalla 21 vehículos simultáneamente sin ningún atisbo de brusquedad

8.8 **AUDIO:** Destaca el sonido de los motores, bastante realista, y las voces en perfecto castellano de los vídeos.

8.7 **JUGABILIDAD:** Si te gustan los simuladores con mucha «miga», encontrarás el juego perfecto. Si no, abstente.

PUNTUACIÓN OFICIAL 8.9



METAL GEAR AC!D

Estrategia, espionaje táctico y una baraja de cartas

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Konami ha adaptado las aventuras de Snake al género de la estrategia de un modo genial.

[-] A los amantes de la acción y los disparos les resultará algo complicado su desarrollo.

8.9 **GRÁFICOS:** Su aspecto es idéntico al de MGS2 en PS2. Conserva la estética MGS y aprovecha muy bien el hardware de PSP.

8.2 **AUDIO:** Aunque no tiene voces digitalizadas, el estilo de su banda sonora y los FX delatan su origen.

8.6 **JUGABILIDAD:** Konami ha sabido combinar el universo MGS con un sistema de juego más apropiado para portátiles.

PUNTUACIÓN OFICIAL



8.8

PSP

Konami deja de lado el espionaje táctico y se estrena en **PSP** con un título en el que la estrategia y el azar (en cierto modo) forman el núcleo jugable. En *Metal Gear AC!D*, el planteamiento de las misiones y las posibilidades de Snake son similares a las anteriores entregas, pero en esta ocasión el jugador contará con un determinado número de cartas que podrá utilizar, llegado su turno, para realizar todo tipo de acciones (moverse por el escenario, usar la pistola SOCOM o el rifle, lanzar una granada, etc.). Estrategia de lo más adictiva y un motor gráfico espectacular son sus mejores bazas.



COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
GÉNERO: ESTRATEGIA
MULTIJUGADOR: 1-2 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/-.
SALVAR PARTIDA: 160 KB
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 44,99 EUROS



En MGA nos encontraremos con viejos conocidos de anteriores entregas de la saga

NBA STREET SHOWDOWN

La NBA más salvaje y espectacular

COMPAÑÍA: EA SPORTS BIG
DESARROLLADOR: EA CANADA
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
GÉNERO: DEPORTIVO
MULTIJUGADOR: 1-4 PARTY PLAY 1-2 WI-FI
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
SALVAR PARTIDA: 352 KB
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE
P.V.P.: 49,99 EUROS

Los creadores de *SSX* no podían faltar a la esperada cita del día 1 de septiembre, y han adaptado el salvaje *NBA Street* de **PS2** a **PlayStation Portable** sin perder ni un sólo ápice de jugabilidad, espectacularidad y adicción. ***NBA Street Showdown*** incluye todos los modos de juego de la versión para **PlayStation 2** y añade otros como el multijugador a través de *Wi-Fi* y los mini-juegos *Arcade Shootout* y *Shoot Blocker*. Lo mejor de ***NBA Street Showdown*** es sin duda su modo «Rey de las Pistas», en el que tendremos que crear a un personaje y proclamarnos vencedor en cada pista a medida que aumentamos nuestra experiencia.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Contiene todo lo que ofrecía el NBA Street de PS2. El modo Rey de las Pistas es genial.

[-] Al principio resulta bastante complicado progresar debido a su alta dificultad.

8.6 **GRÁFICOS:** El juego muestra seis personajes en pista bien animados con motion capture y un frame rate alto y constante.

9.0 **AUDIO:** En su banda sonora, de estilo hip-hop como de costumbre, participan auténticas estrellas.

8.5 **JUGABILIDAD:** El clásico NBA Jam multiplicado por mil. Lo más destacable es el modo «Rey de las Pistas».

PUNTUACIÓN OFICIAL

8.6

PSP

La modalidad multijugador permite la participación de cuatro personas en el modo Party y de dos en el modo partido



EL HOMBRE SIN SOMBRA





SONY PICTURES HE
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, ITAL.
P.V.P.: 19,99 EUROS

Paul Verhoeven regresó al género que más éxitos le ha deparado, el fantástico, en esta espectacular actualización del mito del hombre invisible, encarnado por K. Bacon.

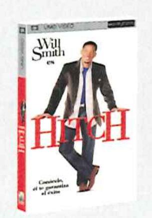
VALORACIÓN TOTAL: 4/5

HITCH

Como dice el refrán, «En casa del herrero...» Will Smith es un experto en asesorar a hombres sobre cómo conquistar a las mujeres. Pero encontrará en Eva Mendez la horma de su zapato. Una comedia simpática, sin pretensiones.

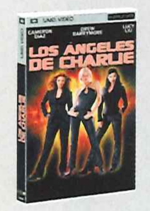


VALORACIÓN TOTAL: 3/5



SONY PICTURES HE
IDIOMAS: INGLÉS, CASTELLANO, ITAL.
P.V.P.: 19,99 EUROS

LOS ÁNGELES DE CHARLIE



SONY PICTURES HE
IDIOMAS: INGLÉS, CASTELLANO, ITAL.
P.V.P.: 19,99 EUROS

Cameron Diaz, Drew Barrymore y Lucy Liu protagonizan este *remake* de la popular serie de TV de los 70. Lo mejor, la banda sonora. Lo peor, Bill Murray, que por una vez no hace nada de gracia.

VALORACIÓN TOTAL: 3/5

S.W.A.T.

Los Hombres de Harrelson intentaron el salto a la gran pantalla, con menor fortuna (en taquilla, al menos) que *Los Ángeles de Charlie*. Y eso que el reparto lo encabezan Samuel L. Jackson y Colin Farrell. Normalita.



VALORACIÓN TOTAL: 2/5



SONY PICTURES HE
IDIOMAS: INGLÉS, CASTELLANO, ITAL.
P.V.P.: 19,99 EUROS

YOU GOT SERVED

SONY PICTURES HE
IDIOMAS: INGLÉS, CASTELLANO, ITAL.
P.V.P.: 19,99 EUROS

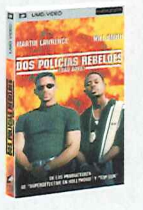
La gran rareza de todo el catálogo inicial de **Sony Pictures** para UMD. ***You Got Served*** es un musical que puede llegar a gustar a los fanáticos del *Hip-Hop*. En Estados Unidos tuvo un relativo éxito, pero en España lo va a tener mucho más crudo.

VALORACIÓN TOTAL: 2/5

DOS POLICÍAS REBELDES

La película que catapultó a la fama a Will Smith y al director Michael Bay. Algún que otro golpe de humor, mucha acción y un vertiginoso montaje, típico de Bay.

VALORACIÓN TOTAL: 4/5



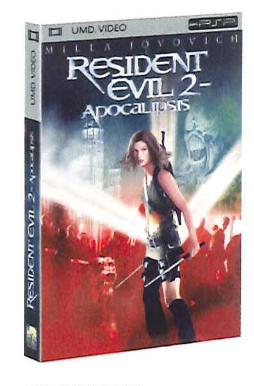
SONY PICTURES HE
IDIOMAS: INGLÉS, CASTELLANO, ITAL.
P.V.P.: 19,99 EUROS

RESIDENT EVIL 2

El UMD que batió récords de ventas en EE.UU.

Sony Pictures no dudaba del enorme tirón de esta nueva adaptación cinematográfica de los *Survival Horror* de **Capcom**, pero pocos podían imaginar que se venderían, en menos de un mes, más de 100.000 UMD de *Resident Evil 2 Apocalipsis*. Un logro que también cosechó otro lanzamiento **Sony** en UMD: *La Casa De Las Dagas Voladoras*. Y eso que, como el resto de lanzamientos en UMD, *Resident Evil 2* carece de los extras que ofrecía la copia en DVD. Pero eso no parece haber detenido a los usuarios yanquis, ante la oportunidad de ver a Némesis, Jill Valentine y otros personajes del *RE3* de **PSone**, fielmente adaptados al celuloide. El final del filme, enlaza además con el arranque del inminente *Resident Evil 4* de **PS2**.

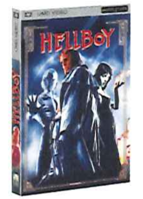
VALORACIÓN TOTAL: 3/5



SONY PICTURES HE
IDIOMAS:INGLÉS, ITAL., CASTELLANO, FRANCÉS
P.V.P.: 19,99 EUROS



HELLBOY



SONY PICTURES HE
IDIOMAS: INGLÉS, CASTELLANO
P.V.P.: 19,99 EUROS

Guillermo del Toro firmó una de las mejores adaptaciones de cómic a cine de los últimos años. Únicamente, aún nos preguntamos por qué **Sony** no ha editado en UMD el Corte del Director, como se hizo en Estados Unidos.

VALORACIÓN TOTAL: 4/5

EL CASTIGADOR



SONY PICTURES HE
IDIOMAS: INGLÉS, CASTELLANO.
P.V.P.: 19,99 EUROS

El héroe más políticamente incorrecto de la factoría **Marvel** cobró vida bajo la musculatura de Tom Jane. Frente a él, Travolta ejerciendo de villano y «soltando» algunos de los diálogos más absurdos de la historia del cine.

VALORACIÓN TOTAL: 3/5

CAZAFANTASMAS

SONY PICTURES HE
IDIOMAS:INGLÉS, CASTELLANO, ITAL.
P.V.P.: 19,99 EUROS

Uno de los pocos «clásicos» que ha incorporado **Sony** a la primera hornada de UMD. A pesar de los años, esta comedia de Ivan Reitman sigue siendo tan divertida como el día en que se estrenó. Lástima que éste, como los otros UMD, no incluya extras.

VALORACIÓN TOTAL: 4/5

EL ÚNICO



SONY PICTURES HE
IDIOMAS: INGLÉS, CASTELLANO, ITAL.
P.V.P.: 19,99 EUROS

Antes de oír los cantos de sirena de Luc Besson y trasladarse a Francia para rodar películas como *El Beso Del Dragón* o *Danny The Dog*, Jet Li nos dejó esta delirante combinación de ciencia-ficción y artes marciales.

VALORACIÓN TOTAL: 3/5



ALIEN VS. PREDATOR

Los dos «niños bonitos» de la Fox, frente a frente en tu PSP

Primero se enfrentaron en las páginas de los cómics de **Dark Horse** y luego en los videojuegos, pero fue finalmente el director Paul W. S. Anderson (*Resident Evil, Horizonte Final*) quién logró reunir en una misma película a dos iconos del cine de cienca-ficción. *Aliens* y depredadores, cara a cara, en el interior de un templo enterrado en lo más profundo del hielo ártico. Sin alcanzar la brillantez de los *Alien* firmados por Ridley Scott y James Cameron, o la garra del *predator* de John McTiernan, Anderson firmó una película entretenida, en la que destacan unos magníficos efectos especiales.

VALORACIÓN TOTAL: 4/5

20TH CENTURY FOX
IDIOMAS: SIN CONFIRMAR
P.V.P.: 19,99 EUROS



COMPAÑÍA: 20TH CENTURY FOX HE
P.V.P.: 23,99 EUROS

ALIEN

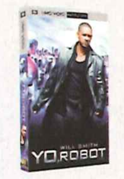
Una obra maestra, que encumbró definitivamente a Ridley Scott. A él le debemos la brillante idea de poner a una heroína (S. Weaver) frente al *alien*. En el guión inicial, Ripley era un hombre, interpretado por ¡Paul Newman!

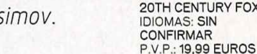
VALORACIÓN TOTAL: 4/5

YO, ROBOT

Los que disfrutamos con *Dark City* ya conocíamos el talento de Alex Proyas. Lo volvió a demostrar dirigiendo este filme de acción futurista, levemente inspirado en las leyes de la robótica de *Asimov*.

VALORACIÓN TOTAL: 4/5





20TH CENTURY FOX
IDIOMAS: SIN CONFIRMAR
P.V.P.: 19,99 EUROS



20TH CENTURY FOX
IDIOMAS: SIN CONFIRMAR
P.V.P.: 19,99 EUROS

LA LIGA DE LOS HOMBRES EXTRAORDINARIOS

Un cómic «extraordinario» adaptado al celuloide de la forma más gris y rutinaria. Ni siquiera el carisma de Sean Connery logró salvar la función.

VALORACIÓN TOTAL: 2/5

CUESTIÓN DE PELOTAS

Ben Stiller ejerce de villano en esta comedia ambientada en el mundo del ¡balón prisionero! Lo mejor, el «documental» de los años 50 sobre este deporte.

VALORACIÓN TOTAL: 3/5



20TH CENTURY FOX
IDIOMAS: SIN CONFIRMAR
P.V.P.: 19,99 EUROS

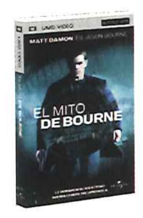


UNIVERSAL HE
IDIOMAS: SIN CONFIRMAR
P.V.P.: SIN CONF.

EL REGRESO DE LA MOMIA

El sorprendente éxito de taquilla de *La Momia* propició esta secuela, con efectos especiales aún mas apabullantes que su predecesora, y que supuso el debut en pantalla de The Rock.

VALORACIÓN TOTAL: 3/5

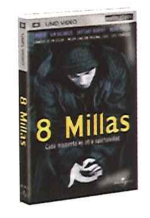


UNIVERSAL HE
IDIOMAS: SIN CONFIRMAR
P.V.P.: SIN CONF.

EL MITO DE BOURNE

El espía sin memoria de las novelas de Robert Ludlum vuelve a tener el rostro de Matt Damon en este *thriller* de espionaje, que destaca sobre todo por sus espectaculares persecuciones de coches.

VALORACIÓN TOTAL: 3/5



UNIVERSAL HE
IDIOMAS: SIN CONFIRMAR
P.V.P.: SIN CONF.

8 MILLAS

Tras ganar prestigio filmando las excelentes *L.A. Confidencial* y *Jóvenes Prodigiosos*, Curtis Hanson sorprendió a medio Hollywood al basar su siguiente película en el sub-mundo del *rap* y el *Hip-Hop*... con *Eminem* de protagonista.

VALORACIÓN TOTAL: 3/5



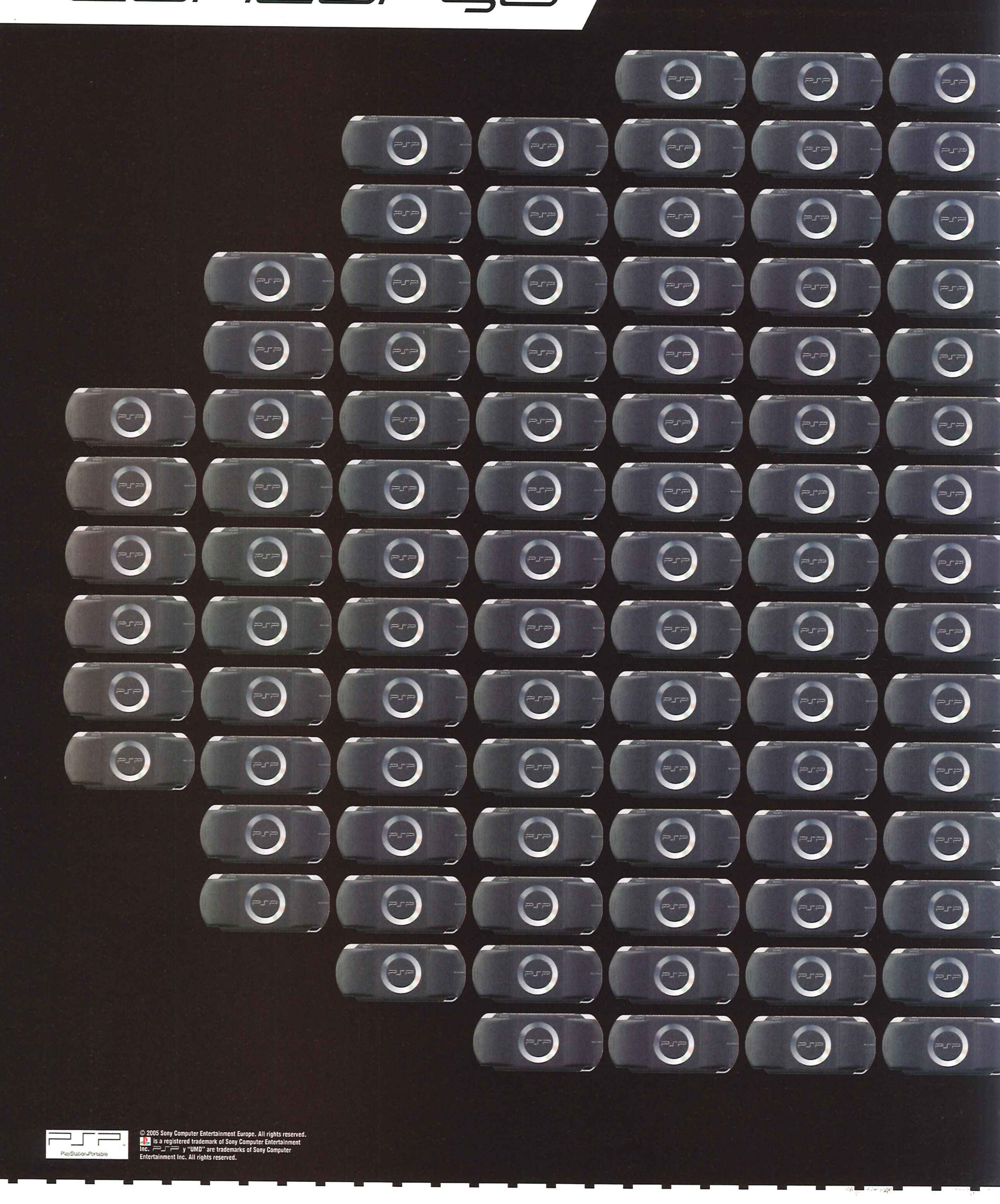
UNIVERSAL HE
IDIOMAS: SIN CONFIRMAR
P.V.P.: SIN CONF.

VAN HELSING

Después de los enormes beneficios económicos que les proporcionó *La Momia* y su secuela, **Universal** no lo dudó a la hora de volver a contratar a Stephen Sommers para rescatar al resto de los monstruos clásicos de la casa.

VALORACIÓN TOTAL: 3/5





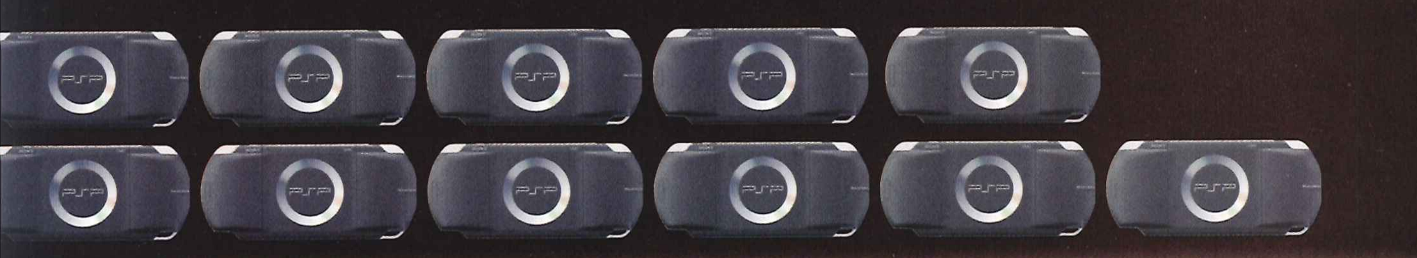
BASES DEL CONCURSO

El material se enviará bien vía correo electrónico a la siguiente dirección: concurso.psp@grupozeta.es, o por correo ordinario junto al cupón adjunto a la página a: C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid - Redacción PlayStation 2 R.O. y poniendo en una esquina del sobre «CONCURSO 100PSP» (por ejemplo, grabando foto digital, música MP3 y el relato en un CD, aunque también son válidas las fotos y el texto impresos).

Los participantes deberán aportar todos los datos que se solicitan, con letra mayúscula en el cupón, (nombre y apellidos, dirección, población, código postal, teléfono, edad, correo electrónico - si se tuviera -) para entrar en concurso.

Para participar en el concurso será absolutamente necesario cumplir como mínimo con dos de los requisitos (p. ej. enviar la fotografía y la canción) aunque siempre será posible cumplir los tres. Entre todo el material recibido se seleccionará el más relevante y se publicará en la revista junto al nombre del correspondiente ganador.

Se admitirá la recepción de material hasta el día 17 de octubre. **En próximos números de la revista se irá publicando la lista de ganadores.**





REGALAMOS 100 PSP

¡PON A PRUEBA TU CREATIVIDAD!

Si quieres conseguir una de las 100 PlayStation Portable que regalamos, échale imaginación y aprovecha sus posibilidades multimedia. Fotografía, Cine y Música serán las disciplinas en las que tienes que dejar que tu creatividad fluya. Lee con atención las bases y recuerda, **UNA PSP PUEDE SER TUYA.** Envía tus creaciones aportando todos los datos que se solicitan en el cupón adjunto por email a: **concurso.psp@grupozeta.es** o por correo (si has decidido enviar foto y texto impresos o un CD con el material) a: **C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid - Redacción PlayStation 2 R.O.** indicando en una esquina del sobre **«CONCURSO 100PSP»**

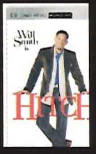
A continuación te damos unos ejemplos para que te vayas haciendo una idea:





Con PSP puedes ver tus fotos favoritas en cualquier lugar. Envía una foto o montaje (que no exceda 500K) divertido relacionado con el mundo PlayStation.





Con motivo del lanzamiento de Hitch como primer UMD-Vídeo para PSP, te proponemos que escribas un relato corto sobre como ligar con PSP (la extensión máxima será de 200 palabras).



Como reproductor MP3, PSP también es toda una maravilla, los lectores más audaces y virtuosos pueden atreverse a cantar y/o tocar una canción y enviarla en un archivo MP3 o WMA (que no exceda los 2 MB), o como pista de audio en un CD.

NOMBRE.. APELLIDOS.. EDAD........

DIRECCIÓN.. POBLACIÓN...

PROVINCIA.................................... CÓDIGO POSTAL............... TELÉFONO........................ E-MAIL...............................



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: LONDON STUDIO
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: DEPORTIVO (EYETOY)
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
TIPOS EJERCICIOS: 22
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
MODOS DE JUEGO: 2
MEMORY CARD: 451 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 39,99 €
59,99 (CON CÁMARA)

http://www.eyetoykinetic.com

EYETOY KINETIC

PS2 se convertirá un tu mejor entrenador personal...

Inspira y expira... La respiración es fundamental al igual que la coordinación de movimientos. ***EyeToy Kinetic*** te ayuda a mejorar tu estado físico, e incluso psíquico, gracias a la inclusión de ejercicios cardiovasculares, de tonificación, de combate e incluso de relajación, como el *yoga* o el *tai-chi*. Encuentra tu lado *Zen* y poténcialo, dentro de poco dará comienzo la taciturna estación otoñal y, aunque el cuerpo se recubre de prendas que tapan la figura, la mente te agradecerá que estés en buena forma. *Mens sana in corpore sano*. Olvida la esclavitud de los gimnasios, las máquinas de tortura que anuncian por la tele y los vídeos «milagrosos» tipo «moldea tu cuerpo con Cindy Crawford». Lo mejor es un entrenador personal, que te indique los ejercicios a ejecutar según tu condición física, que evalúe tus progresos y que encima te haga correcciones posturales. **Sony C.E.**, en colaboración con **Nike Motion Works**, ha creado un juego con estas premisas que, según un estudio realizado por la Universidad de Granada, es capaz de mejorar la coordinación, el equilibrio e incluso los índices de colesterol y grasa corporal. Y es que, con el uso de la cámara *EyeToy* (el juego se vende con o sin cámara, y una lente gran angular que aleja la imagen del jugador en pantalla con el fin de que aparezca en su totalidad), el usuario que quiera ponerse en forma lo va a tener más fácil que nunca. Como cualquier otro juego que requiere el uso de la

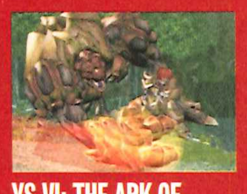
Las rutinas de Cardio te harán perder calorías y las de Combate te permitirán mejorar los reflejos



EYETOY KINETIC
¿Quieres reducir esos antiestéticos michelines que rodean tu cintura? ¿Deseas recuperar la tersura de tus músculos? O ¿armonizar cuerpo y mente? El revolucionario juego de Sony hará tus sueños realidad.



FAHRENHEIT
El mundo del cine y el de los videojuegos se unen en este espectacular thriller psicológico. En la ciudad de Nueva York, en medio de la peor tormenta de nieve, una serie de asesinatos tiene lugar...

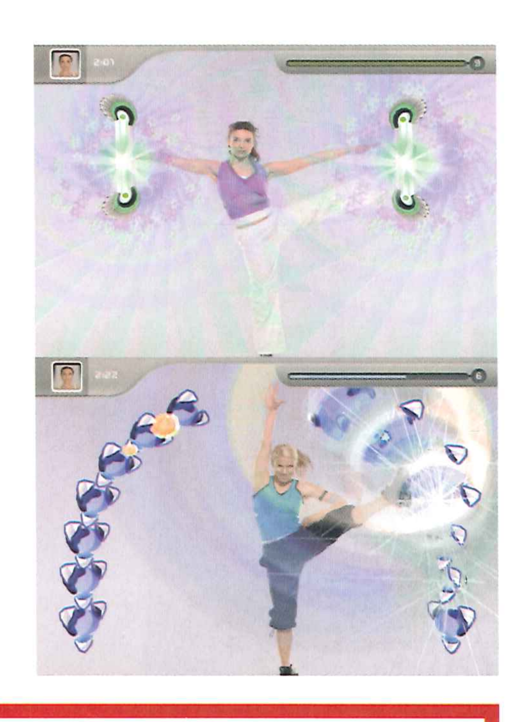


YS VI: THE ARK OF...
Konami recupera una de las series de juegos de rol más clásicas. Con todo el sabor de antaño, nos propone un viaje alucinante por una tierra de espada y brujería poblada por mil y un peligros.



■ Matt y Anna serán los monitores que guiarán tu entrenamiento a lo largo de doce intensas semanas

cámara, ***Kinetic*** te hará que aparezcas en la pantalla del televisor como si estuvieras ante el espejo y te facilitará las herramientas necesarias para realizar todo tipo de ejercicios. Si seleccionas el modo Crear Rutina, podrás escoger las secuencias deportivas que desees ejecutar en ese momento, mientras que en Entrenamiento Personal, un monitor te diseñará una tabla de ejercicios acorde a tu condición física para un periodo de doce semanas. Así, alternativamente cada día tendrás que practicar rutinas de cardio, tonificación, combate y de relajación. De tal modo que una vez que des comienzo a un ejercicio, en pantalla surgirán una serie de *items* que deberás esquivar y golpear, mientras que el profesor te aconseja cómo debes moverte. Sí, es complicado, de hecho la silueta que trata de guiarte ejecuta coreografías imposibles, pero con mucha práctica puede que algún día lo consigas... Es divertido y muy estimulante, pero requiere constancia, fuerza de voluntad y querer estar en forma. ***EyeToy: Kinetic*** es mucho más que un videojuego. ■ ***Anna***



CARDIO

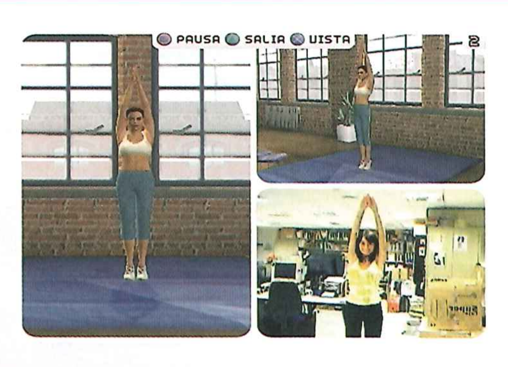
COMBATE

TONIFICACIÓN

CUERPO Y MENTE

ENTRENAMIENTO
Diseña tu propia rutina con los 22 tipos de ejercicios disponibles de cardio, tonificación... o realiza las tablas de tu monitor.

ES RECOMENDABLE...
Nada más comenzar tu entrenamiento con ***EyeToy Kinetic***, Anna y Matt te pedirán que contestes a un cuestionario donde te preguntarán sobre tu peso, estatura, si has tenido lesiones recientes... Ambos monitores valorarán tu condición física y te recomendarán un nivel de entrenamiento suave o avanzado. Asimismo, te advertirán de que antes de cada rutina ejecutes ejercicios de calentamiento y, después, de estiramiento con el fin de evitar contracturas musculares.





■ Sobre estas líneas, el modelo de la pantalla ejecuta auténticas cabriolas. Sin embargo, la realidad es muy diferente, veánse las capturas de la izquierda...

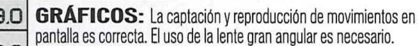


EYETOY KINETIC

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Es como tener un entrenador personal en casa.
[+] Los 22 ejercicios engloban rutinas de mente y cuerpo.
[+] Realizar las coreografías de los ejercicios es muy complicado.
[-] Requiere fuerza de voluntad y constancia para obtener resultados.

3+



9.0 **GRÁFICOS:** La captación y reproducción de movimientos en pantalla es correcta. El uso de la lente gran angular es necesario.
9.2 **AUDIO:** Dos canciones a elegir por cada ejercicio, una relajada y otra movida, según la intensidad con la que quieras entrenar.
8.9 **JUGABILIDAD:** Es sencillo si no quieres complicarte, pero si deseas progresar los ejercicios te resultarán algo duros y difíciles.
9.2 **DURACIÓN:** El modo Entrenamiento tiene una duración de 12 semanas y completar una sesión puede llevarte más de una hora.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: No sólo se puede concebir como un videojuego de entretenimiento, si te gusta el deporte se convertirá en tu entrenador personal. El planteamiento de los ejercicios es intenso y muy efectivo si se realiza bien, pero es complicado de ejecutar.



(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

COMPAÑÍA: ATARI
DESARROLLADOR: QUANTIC DREAM
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
GENERO: AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
NIVELES: 46
PROTAGONISTAS: 3
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 336 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP RECOMEN.: 49,99 €

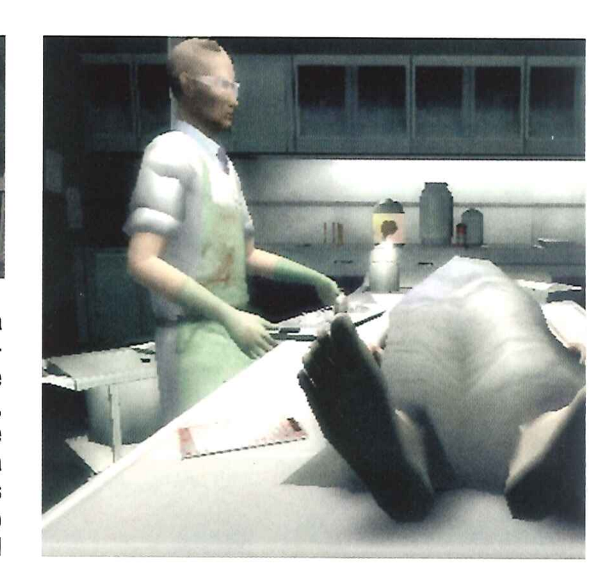
http://www.atari.com

FAHRENHEIT

El destino de toda la humanidad está en tus manos

Desde que **Quantic Dream** sorprendiera al mundo entero con su proyecto *Omikron: The Nomad Soul*, abanderado por David Bowie, no habíamos vuelto a tener noticias suyas. Su regreso ha sido fulgurante con todo un juegazo que derrocha calidad por los cuatro costados, ***Fahrenheit***. Para alcanzar este grado de compenetración entre polígonos, Inteligencia Artificial y argumento, **Quantic Dream** se ha pasado algunos años desarrollando una nueva tecnología que ha denominado **Interactive Cinema**, gracias a la cual nos encontramos con uno de los títulos más innovadores de los últimos años. La verdad es que no nos habíamos sentido tan involucrados en una aventura desde los tiempos en que este género acampaba a sus anchas aportando clásicos a la historia del videojuego. ***Fahrenheit*** nos propone vivir un guión muy original, no sólo por la trama que juguetea siempre con el *thriller* psicológico, sino por la innovadora puesta en escena. El protagonista principal es Lucas Kane, un hombre corriente que ha sido manipulado para asesinar contra su voluntad. Sin embargo, no es el único personaje que vamos a poder manejar durante la aventura, ya que también tendremos que guiar a los dos policías que siguen sus huellas, Carla Valenti y Tyler Miles, además de alguna incorporación ocasional. El juego ha sido escrito y dirigido por David Cage (fundador de **Quantic Dream**), que a pesar de ser un músico profesional ha dejado que el peso de la banda sonora recaiga sobre Angelo Badalamenti, compositor de la mayoría de bandas sonoras para David Lynch, incluyendo *Twin Peaks* y *Mulholland Drive*. La atmósfera del juego gana enteros con la colec-

«TAMBIÉN TENDREMOS QUE GUIAR A LOS POLICÍAS QUE SIGUEN A LUCAS KANE»



La estructura del guión irá desgranando la sorprendente trama de Fahrenheit, digna de un episodio de Expediente X y pensada para mantenernos pegados al mando hasta el final



ción de temas musicales, desde «nu metal» hasta un *cello* solitario como único acompañamiento para la desolación de Lucas Kane en las heladas calles de Nueva York. Gráficamente, **Quantic Dream** ha conseguido crear una atmósfera de fatalismo apocalíptico que se ve acentuada por la sensación de soledad y un estilo propio muy marcado. La captura de movimientos dota a los personajes de una gran naturalidad en todas sus animaciones, lo que también afecta a las expresiones faciales, tan importantes en una historia como ésta que pretende conmover al espectador-jugador (y puedo asegurar que lo consigue). Por otro lado, hay que reconocer que **Quantic Dream** ha sabido conjugar todos los elementos de ***Fahrenheit*** para que la tensión se traslade por el mando poniendo nuestro sistema nervioso a pleno rendimiento. Sobre todo cuando se sucede una secuencia interactiva, con un sistema sencillo (ejecutando los movimientos que se especifican con colores en los *joysticks* analógicos de *DualShock 2*) se logra un resultado espectacular y que realmente nos mete en la piel del personaje. La variedad de estas secuencias nos deja retazos tan peculiares como jugar al baloncesto, tocar la guitarra para la ex-novia de Lucas Kane e incluso hacerle el amor. Y siempre con un objetivo en mente, conseguir que los protagonistas se sientan bien y recuperar puntos de salud mental para que puedan enfrentarse a los retos que les esperan en su plenitud de facultades. Quizá no sea una aventura muy larga, pero como ofrece distintas alternativas se presta a una segunda tentativa. Además, con los puntos de *Bonus* obtenidos en el juego se pueden desbloquear imágenes de una galería, vídeos y también es posible acceder a las secuencias interactivas por pura diversión.
En resumen, ***Fahrenheit*** es uno de esos juegos que no te puedes perder. ■ ***R. Dreamer***

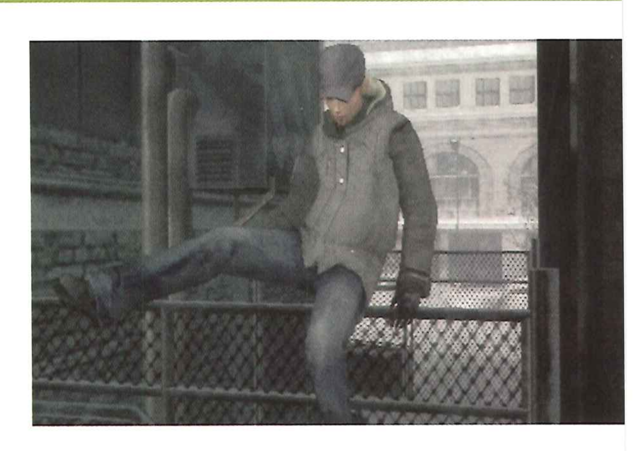
DRAMATIS PERSONAE

Como si de una superproducción *hollywoodiense* se tratase, ***Fahrenheit*** despliega un vasto elenco de personajes digitales, incluyendo al protagonista y a su hermano cuando eran niños. Los actores virtuales irán cambiando su vestuario y aspecto a medida que se desarrolla la historia. Cada personalidad encaja a la perfección, como un engranaje imprescindible en el movimiento del juego.



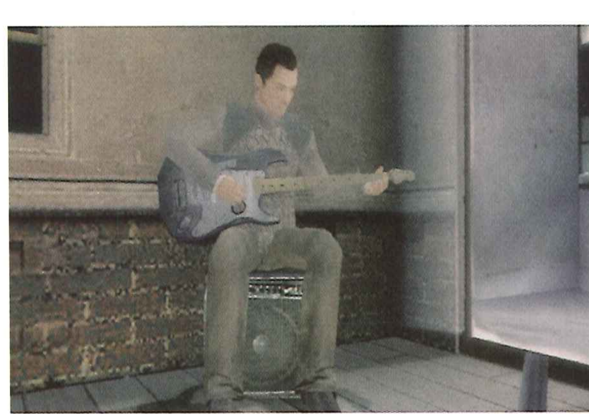












■ La variedad que ofrece Fahrenheit nos irá conduciendo por todo tipo de situaciones, incluso disfrutar tocando la guitarra

A ESCENA

Fahrenheit te va a colocar en más de una situación peligrosa. Para salir airoso del entuerto **Quantic Dream** ha diseñado una curiosa mecánica de juego, en la que una serie de acciones simples acompañarán en todo momento las evoluciones del personaje implicado en pantalla. Dependiendo de nuestros reflejos veremos cómo Lucas, Carla o Tyler ganan partidos de baloncesto, salen victoriosos de un *ring* o evitan ser aniquilados por ángeles demoníacos.





LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El concepto del juego como una película interactiva.
[+] El estilo gráfico del juego y las animaciones.
[-] El control no es fiable en algunas ocasiones.
[-] El sistema de cámaras resulta un poco caótico.

16+

9.0 **GRÁFICOS:** Compacto diseño de personajes y escenarios, podría haber sido mejor depurando el sistema de cámaras.
9.4 **AUDIO:** El magnífico doblaje al castellano se ve refrendado por una banda sonora de las que tocan la fibra sensible, un gran trabajo.
9.1 **JUGABILIDAD:** Si dejamos a un lado que el control defrauda en ocasiones, la secuencias y puzzles son geniales.
8.8 **DURACIÓN:** Sólo para averiguar posibles giros en el argumento merece la pena hacerse pasar otra vez por Lucas Kane.

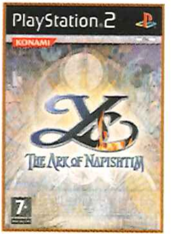
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Los que disfrutaron con los mejores momentos del género de aventura no deben perderse Fahrenheit, y los que nunca lo probaron pueden descubrir un mundo totalmente nuevo a medio camino entre Silent Hill 2 y una película.



(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España



COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: NIHON FALCOM
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: RPG
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
NIVELES: 3 ISLAS
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 2
MEMORY CARD: 190 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP RECOMEN.: 29,90 €

http://www konami-europe.com

YS THE ARK OF NAPISHTIM

Un inesperado regreso a la vieja escuela

El estreno de una saga en Europa que nunca antes había atravesado nuestras fronteras es siempre motivo de gozo, y más aún si se trata de un título que rompe absolutamente con la tendencia actual a la hora de realizar un videojuego, y presenta unos valores que un día fueron primordiales, aunque actualmente están casi olvidados. La serie *YS* es una saga de RPG de acción con bastante tradición en Japón y que ha aparecido, desde su comienzo en 1987, en sistemas como Master System II, Turbografx o Super Nintendo. La entrega que nos ocupa es, concretamente, un *remake* del sexto capítulo, lanzado originalmente en PC hace un par de años. Últimamente parece que **Konami** se atreve con todo, y no ha dudado a la hora de distribuirlo en nuestro país, dotándole de textos en castellano y opción de 60 Hz., cosa que agradecemos bastante. La historia, desde los orígenes de la serie, nos presenta las aventuras de un joven guerrero conocido como Adol y caracterizado por su pelo rojo como el fuego, que recorre un mundo de espadas y brujería. Los aficionados tendremos la sensación de llegar a un lugar que no visitamos hace mucho tiempo, pero que de inmediato nos sentiremos como en casa. Secciones del *Zelda* de 16 *bits*, o *Alundra* de **PSone** vendrán a nuestra mente. El control del personaje no podía ser más sencillo: saltar y atacar a los enemigos que encontraremos al deambular por bosques, templos, mazmorras y demás, hablar con carismáticos personajes secundarios en los pueblos y ciudades (todos ellos con su propia voz bien interpretada, aunque en inglés) y recopilar



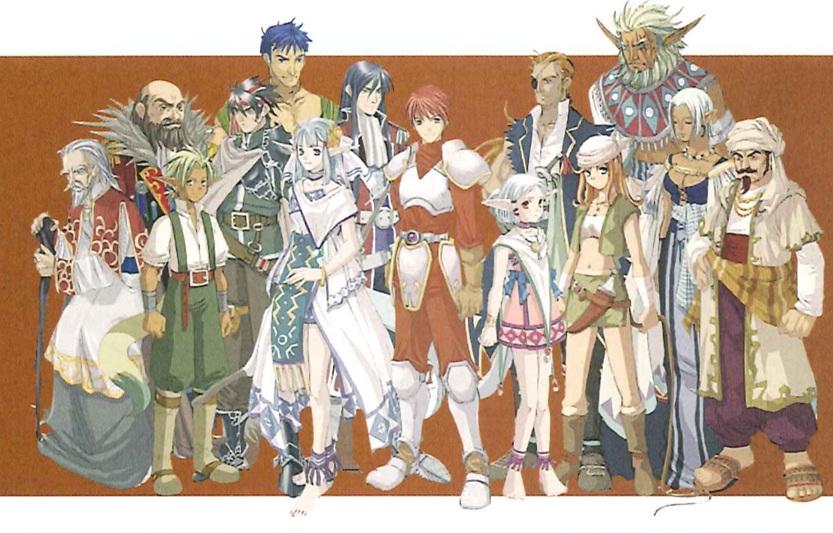
LOS PRÓXIMOS YS
Konami prepara dos nuevos *remakes* de la saga para **PS2**. Un *pack* de *YS I* y *II*, y también el cuarto capítulo.





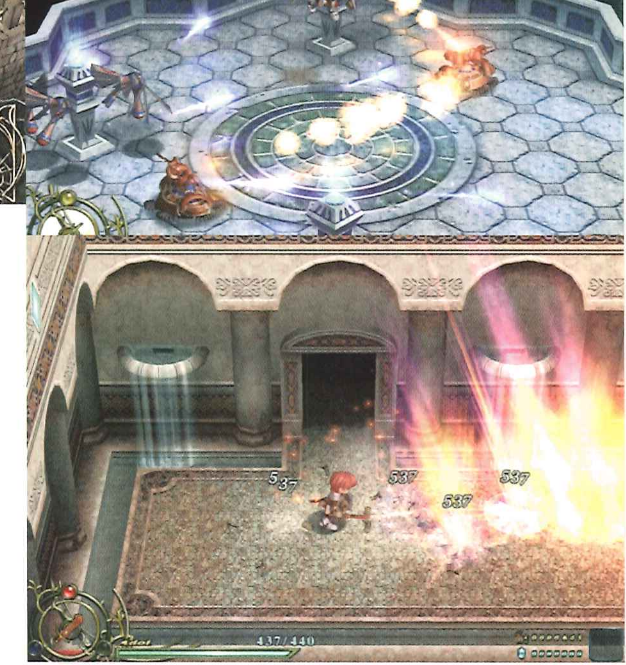
PLANTEL DE PERSONAJES

Buenos, malos, damiselas en apuros, mercaderes de todo tipo... Cada uno de los clichés del género se dan cita en este título. Las ilustraciones que aparecen cuando hablamos con ellos son excelentes y contrastan con su «achaparrado» aspecto en 3D.



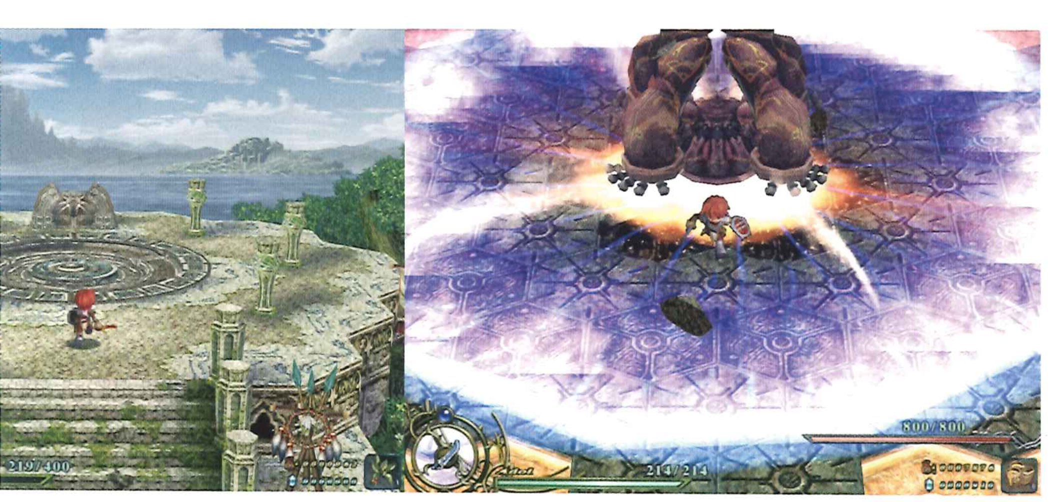


■ **Los textos se encuentran traducidos de manera impecable**



dinero, experiencia y nuevo equipamiento. Asimismo, los menús son muy sencillos y tan sólo contaremos con un puñado de espadas, armaduras y accesorios. De hecho la única complicación que presenta el juego es el enfrentamiento contra algunos enemigos, cosa que se resuelve fácilmente combatiendo durante un rato contra criaturas genéricas para mejorar nuestras habilidades. En el desarrollo de *YS* se halla esa «semilla» que mucho tiempo más tarde ha dado lugar a títulos mucho más complejos como las sagas *Baldur's Gate* y *Champions Of Norrath* para **PS2**. La exploración de los sencillos aunque bellos escenarios y los combates espada en mano serán el eje central de un juego que también se deja llevar por una historia muy clásica, con héroes y villanos al estilo de antaño. Y es que ***YS*** no pretende innovar en ningún apartado, pero quizá esta falta de complicaciones y esa jugabilidad tan directa serán lo que le haga destacar entre tanta «superproducción» llena de fuegos de artificio. El apartado gráfico del juego puede parecer muy anticuado al comienzo, pero recrea de una manera muy acertada los lugares comunes que todos los que apreciamos estos juegos esperamos encontrar. El aspecto *Super-Deformed* de los modelos tridimensionales de los personajes contrasta con la belleza de las ilustraciones artesanales cuando aparecen en las conversaciones, y la secuencia de introducción es todo un ejercicio de estilo en 3D. La banda sonora también ha sido muy cuidada, y sin llegar al nivel de otras programaciones mucho más memorables, ofrece algunas melodías que a veces robarán protagonismo a la acción. ■ ***Dani3po***

«EL JUEGO ES UN HOMENAJE A LOS TÍTULOS DE ROL DE ACCIÓN DE LA ÉPOCA DORADA»



YS: T.A.O.N.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La sencillez de su planteamiento es un soplo de aire fresco.
[+] Nunca llega a hacerse repetitivo.
[+] Un gran juego por menos de 30 Euros.
[-] No se ha incorporado ningún tipo de puzzles.

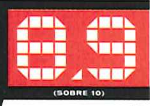
7+

8.9 **GRÁFICOS:** El motor tridimensional es muy fluido, y tanto escenarios como personajes rebosan belleza clásica.
9.1 **AUDIO:** La banda sonora instrumental ambienta y acompaña perfectamente, y todos los personajes cuentan con voces.
8.9 **JUGABILIDAD:** El sencillo control y la inmediatez de su desarrollo provocan una experiencia muy gratificante.
8.7 **DURACIÓN:** Dos niveles de dificultad y la necesidad de subir de nivel, así como las misiones secundarias alargan su vida.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Seguramente muchos jugadores lo encontrarán totalmente desfasado, pero los que disfrutaron con los RPG de antaño descubrirán una apuesta diferente a lo acostumbrado hoy en día y tremendamente atractiva.

8.9 (SOBRE 10)





COMPAÑÍA: SQUARE ENIX
DESARROLLADOR: SQUARE ENIX
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: RPG
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 352 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 49,90 €

http://www.square-enix.com

MUSASHI SAMURAI LEGEND

El clásico de PSone regresa sin armar mucho ruido

Como de bien nacidos es ser agradecidos, vaya por delante nuestro reconocimiento a **Atari** por traernos este juego, casi por sorpresa, traducido al castellano y con una versión PAL bastante decente (algo no muy común en las producciones de **Square Enix**). Este *Musashi* (nombre que recibe en Japón un legendario espadachín de la epoca feudal que nunca fue vencido) es una especie de *remake* del título aparecido en **PSone** durante la «época dorada» de **Square**. Un RPG de acción lleno de humor y momentos memorables, cuyos elementos no han sido del todo bien trasladados a los 128 *bits*. No es que se trate de un juego malo, ni mucho menos, pero palidece frente al resto de producciones de la veterana compañía. La historia nos pone en el piel de un samurái que llega a un reino en peligro, convencional y sin ninguna sorpresa, aparte de escasa en cuanto a humor. Partiendo de la capital de este reino visitaremos escenarios no muy amplios y bastante lineales en los que cumplir alguna misión, tras lo cual regresaremos, mejoraremos alguna de nuestras características y vuelta a empezar. Las batallas contra la multitud de enemigos se desarrollan de una forma bastante sencilla, y es este el gran punto negro del juego, ya que más que un aliciente se convertirán en un simple trámite. El apartado gráfico opta por un estilo manga «occidentalizado» y consigue algunos parajes y enemigos muy bien creados, aunque el motor no es todo lo fluido que debería en ciertos momentos. Jugadores poco exigentes y amantes de las aventuras en general, bienvenidos. Pero para el resto, hay cosas mejores. ■

Dani3po

■ Para viajar por el mundo utilizaremos este mapa

■ El juego también incluye las típicas fases en las que manejamos algún medio de locomoción individual

MUSASHI SAMURAI...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Es un juego de Square Enix que llega a nuestro país.
[+] La posibilidad de «robar» habilidades a nuestros enemigos.
[-] El desarrollo es bastante convencional y poco atrayente.
[-] El motor gráfico deja bastante que desear en cuanto a fluidez.

12+

8.4 **GRÁFICOS:** Resultón diseño de los personajes y bellos escenarios, aunque «petardea» en determinadas ocasiones.
8.6 **AUDIO:** Una banda sonora bastante adecuada, aunque lejos de las grandes composiciones de otros títulos de la casa.
8.5 **JUGABILIDAD:** Correcta, sin grandes fallos, pero falta esa magia que todos esperamos de un título de Square Enix.
8.4 **DURACIÓN:** Si lo comparamos con otros RPG es bastante inferior a la media acostumbrada.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Esperábamos mucho más de esta «secuela», sobre todo por el buen sabor de boca que nos dejó la entrega original. Lo que nos encontramos no es un mal juego, pero tampoco destaca entre el resto de lanzamientos.

8.5
(SOBRE 10)



TEKKEN 5

Lanzamiento el 29 de Junio



Vuelve el clásico de los juegos de lucha. Con nuevos personajes junto a los favoritos de siempre. Con las versiones Arcade de Tekken, Tekken 2 y Tekken 3 para que puedas disfrutar de la historia completa. Además, un nuevo modo de juego y la posibilidad de personalizar a los personajes con diferentes vestimentas e incluso colores. Tekken 5, la lucha no ha hecho más que comenzar.

PlayStation 2

BRAVE

Cuando la inocencia aún reinaba en el mundo

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: VIS ENT. LTD.
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: PLATAFORMAS
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 124 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 49 €

http://www.es.playstation.com

Posiblemente pueda pasar desapercibido ante títulos de licencia, como *Robots* y demás conversiones cinematográficas. Y es que los juegos infantiles, antes de nacer, tienen su destino firmado en la lista de ventas. Si se trata de una adaptación de alguna serie o peli, tendrá asegurado su éxito, aunque sea una «patata de juego»; en cambio, si proviene de la imaginación de un grupo de programadores con un desarrollo excelente, ningún papá se fijará en él. Este es el caso de ***Brave***, un título que posee los ingredientes perfectos para que jugadores de temprana edad estén entretenidos mientras aprenden la cultura indígena de aquellos lares. Pero, claro, nadie conoce a su héroe... Pues bien, Brave es un joven nativo que a través de pinturas rupestres y de los sabios consejos de otros personajes deberá aprender a desenvolverse en su hostil mundo con el fin de evitar que su etnia desaparezca. Así, el jugador tendrá que ayudarle en tareas como hacer fuego, pescar, cazar, recolectar e incluso invocar a los dioses. Desde la aldea hasta las montañas nevadas, pasando por la selva y el desierto, Brave deberá hacer frente a numerosos enemigos y superar diferentes pruebas a modo de minijuegos. Para ello contará con distintas armas y habilidades de combate que le permitirán derrotar a las fieras que se interpongan en su camino, como un oso de dimensiones gigantescas... Asimismo, también posee habilidades especiales como la posibilidad de convertirse en ciertos animales o imitar el sonido de estos. Gráficamente no está nada mal ya que prescinde de pantallas de carga y el diseño de personajes es encantador, además el doblaje al castellano es excelente. ***Anna***

EN LAS CUEVAS

A lo largo de la aventura, busca en las cuevas pinturas rupestres. A través de su lectura, Brave aprenderá nuevas habilidades de combate, así como técnicas de subsistencia. Además, según progrese, accederá a pinturas secretas que desvelan los poderes de su tribu, como la posibilidad de imitar el sonido de criaturas salvajes e, incluso, poder invocarlas para tomar la forma de estas.

«DESCUBRE LOS SECRETOS DE LA MITOLOGÍA NATIVA AMERICANA»

BRAVE

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La cultura y costumbres de los nativos americanos están bien reflejadas desde el comienzo del juego.
[+] El doblaje al castellano es bastante bueno.
[-] En ocasiones se producen ralentizaciones.

7+

8.5 **GRÁFICOS:** El diseño de personajes seducirá a los más pequeños. No hay pantallas de carga, pero los entornos carecen de vida.
8.6 **AUDIO:** El doblaje al castellano es excelente y la banda sonora es idónea para la aventura que se trata, aunque resulta algo repetitiva.
8.8 **JUGABILIDAD:** Sencillo e intuitivo, idóneo para el público al que va dirigido. Además, incluye una opción de ayuda que indica qué hacer.
8.6 **DURACIÓN:** Un plataformas con una trayectoria extensa y lineal con la posibilidad de cumplir misiones secundarias.

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: Ideal para los más pequeños usuarios de PlayStation 2, ya que además de poder aprender la mecánica de los juegos de plataformas actuales podrán descubrir cómo vivían los indígenas americanos.



(SOBRE 10)

PlayStation.2 Revista Oficial - España

Desde una apacible aldea a las montañas nevadas, Brave debe encontrar al Danzarín Espiritual para evitar que su tribu desaparezca

COLOSSEUM ROAD TO FREEDOM

Lucha por salvar tu vida hasta que puedas ser libre

COMPAÑÍA: KOEI
DESARROLLADOR: KOEI
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: AVENTURA/LUCHA
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
ESCENARIOS: 4
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 145 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 49,95 €

http://www.virginplay.com

Ahora que los juegos de gladiadores parecen estar de moda, no es mala noticia constatar que por una vez algo que está en auge es una cosa mediocre o algo para sacar los cuartos a los más incautos. ***Colosseum: Road To Freedom***, de los japoneses **Koei**, es un juego con una presencia atractiva, un desarrollo original y con una jugabilidad capaz de entretener a un público muy variado. Puede que en algunos aspectos haya un montón de títulos mucho mejores, pero en su conjunto éste posee todo lo necesario para divertirnos durante todo su desarrollo. Preparar al luchador, adquirir nuevas técnicas, defensas y armas... y salir de las muchas situaciones que se plantean, harán que nos cueste mucho soltar el mando. Sobran algunas cosas, sobre todo los paseitos por los escenarios, pero ***Colosseum: Road To Freedom*** cuenta con algunos momentos realmente fantásticos. Las luchas con las bestias y las recreaciones de batallas históricas merecen estar entre lo mejor del género. ■ ***De Lúcar***

EL SEÑOR DE LAS BESTIAS

Uno de los momentos más intensos del juego es, sin duda, el duelo con las bestias. Toros, tigres y otras bestias salvajes nos pondrán las cosas especialmente difíciles. Pueden aparecer de uno en uno o en grupos de hasta cinco fieras y, para compensar un poco el duelo, nosotros contaremos con la ayuda de otros gladiadores. Aunque no ayuden mucho, por lo menos se llevan una buena parte de las «cornás» y zarpazos.



■ La clave del éxito será protegerse bien y pillarle el tranquillo al arte de «zurrar y salir por patas»



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Es bastante divertido y acaba por enganchar.
[+] Que sea una especie de Tuning de gladiadores es un punto.
[-] La inteligencia de los rivales a veces es algo deficiente.
[-] Le habrían venido de lujo unos cuantos modos de juego más.

16+

8.8 **GRÁFICOS:** Aunque no tenga demasiados escenarios, la animación de los luchadores y de las bestias está muy lograda.
8.8 **AUDIO:** Una banda sonora un tanto parecida a la de la película Gladiator, bastante buena, y unos efectos sonoros convincentes.
9.0 **JUGABILIDAD:** Es uno de los juegos que más nos ha gustado de éste género. Estarás entretenido dentro de la arena y fuera.
8.4 **DURACIÓN:** No está mal, pero nos ha parecido corto el modo Normal, después el modo Arena ya no tiene tanta gracia.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aunque algunos pequeños detalles se podrían mejorar, hay que reconocerle otros muchos aciertos. Es un juego muy entretenido y de esos que cuesta soltar el mando. Una pena que no hayan incluido más escenarios y modos de juego.



PlayStation 2 Revista Oficial - España

Los poderes de cada personaje son diferentes, pero los combos se realizan siempre con la misma combinación de botones

LOS 4 FANTÁSTICOS

Del cómic al cine y del cine a los videojuegos



COMPAÑÍA: **ACTIVISION**
DESARROLLADOR: **SEVEN STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **ACTIVISION**
PAÍS DE ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
GENERO: **ARCADE**
FORMATO: **DVD-ROM**
JUGADORES: **1-2**
NIVELES DIFICULTAD: **3**
PERSONAJES: **30**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
MEMORY CARD: **83 KB**
OPCION 50/60 HZ: **NO**
PVP REC.: **59,95 €**

http://www.activision.com

No cabe duda de que las adaptaciones cinematográficas de clásicos del cómic están de moda. Este verano le ha tocado el turno a *Los 4 Fantásticos*, el grupo de superhéroes creado por Stan Lee para **Marvel** y, como suele ser habitual, el estreno en cines llega acompañado del lanzamiento del correspondiente videojuego. Lamentablemente, tanto la versión fílmica como la lúdica resultan demasiado infantiles y no rebasan la mediocridad. La posibilidad de controlar a cuatro superhéroes cada uno con sus propios poderes parece un buen punto de partida para un videojuego, pero lo cierto es que a la hora de la verdad no hay grandes diferencias entre manejar un personaje u otro, ya que todos realizan sus *combos* con la misma combinación de botones. Gráficamente, el juego cumple sin alardes, con buenos efectos de luz, aunque texturas simples y un modelado de los personajes demasiado tosco. La mecánica es tan poco original como adictiva: avanzar, matar y seguir avanzando, con algunos minijuegos sencillotes en el camino. Lo mejor es la posibilidad de intercambiar de héroe durante la misión y de jugar la aventura en modo Cooperativo, además de la cantidad de extras desbloqueables. Está doblado al castellano, pero sin demasiada brillantez. ■ ***Supernena***

«SU ÚNICA BAZA ES EL INTERCAMBIO DE PERSONAJES Y SUS POSIBILIDADES MULTIJUGADOR»

LOS 4 FANTASTICOS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El modo Cooperativo para dos jugadores.
[+] Los extras (aunque los vídeos están sin subtítulos).
[-] Demasiado fácil incluso en nivel Normal.
[-] El control de la cámara es muy incómodo.

12+

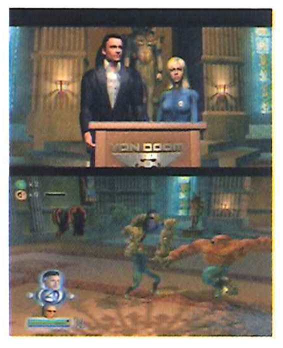
7.8 **GRÁFICOS:** Bastante mediocre, lo mejor que se puede decir es que sus efectos de luz son aceptables.
7.8 **AUDIO:** Ni la banda sonora ni el doblaje llegan al notable, aunque cuenta con voces en castellano.
8.0 **JUGABILIDAD:** Demasiado lineal y un deficiente control de cámara. Lo mejor, el intercambio de personajes durante la misión.
8.0 **DURACIÓN:** Tres niveles de dificultad, dos modos de juego y muchos extras desbloqueables, así como nuevos escenarios.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Después de Spider-Man 2, sabemos que de una adaptación de cómic/película puede salir un gran juego. No es este el caso de Los 4 Fantásticos cuya única baza reside en sus posibilidades multijugador.



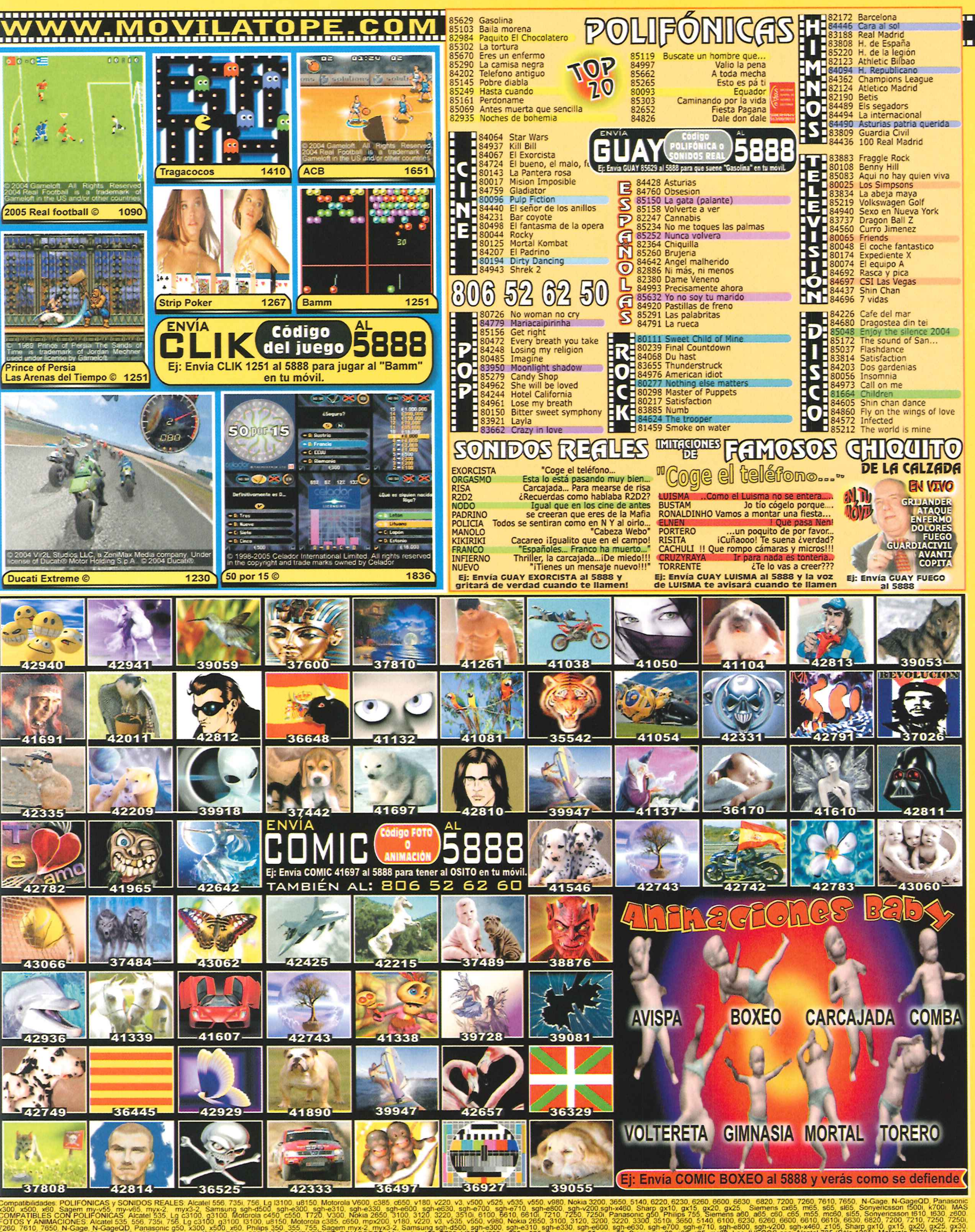
PlayStation 2





EXTRAS

A medida que acumules logos de ***Los 4 Fantásticos***, desbloquearás entrevistas con actores de reparto de la película y el gran Stan Lee, además de portadas e ilustraciones de los cómics.



WWW.MOVILATOPE.COM
2005 Real football © 1090
Tragacocos 1410
ACB 1651
Strip Poker 1267
Bamm 1251
Prince of Persia Las Arenas del Tiempo © 1251
ENVÍA CLIK Código del juego AL 5888
Ej: Envía CLIK 1251 al 5888 para jugar al "Bamm" en tu móvil.
Ducati Extreme © 1230
50 por 15 © 1836
POLIFÓNICAS
TOP 20
85629 Gasolina
85103 Baila morena
82984 Paquito El Chocolatero
85302 La tortura
85670 Eres un enfermo
85290 La camisa negra
84202 Telefono antiguo
85145 Pobre diabla
85249 Hasta cuando
85161 Perdoname
85069 Antes muerta que sencilla
82935 Noches de bohemia
85119 Buscate un hombre que...
84997 Valio la pena
85662 A toda mecha
85265 Esto es pa ti
80093 Ecuador
85503 Caminando por la vida
82652 Fiesta Pagana
84826 Dale don dale
HIMNOS
82172 Barcelona
84446 Cara al sol
83188 Real Madrid
83808 H. de España
85220 H. de la legión
82123 Athletic Bilbao
84094 H. Republicano
84362 Champions League
82124 Atletico Madrid
82190 Betis
84489 Els segadors
84494 La internacional
84490 Asturias patria querida
83809 Guardia Civil
84436 100 Real Madrid
ENVÍA GUAY Código POLIFÓNICA o SONIDOS REAL AL 5888
Ej: Envía GUAY 85629 al 5888 para que suene "Gasolina" en tu móvil.
CINE
84064 Star Wars
84937 Kill Bill
84067 El Exorcista
84724 El bueno, el malo, el feo
80143 La Pantera rosa
80017 Mision Imposible
84759 Gladiator
80096 Pulp Fiction
84440 El señor de los anillos
84231 Bar coyote
80498 El fantasma de la opera
80044 Rocky
80125 Mortal Kombat
84207 El Padrino
80194 Dirty Dancing
84943 Shrek 2
ESPAÑOLAS
84428 Asturias
84760 Obsesion
85150 La gata (palante)
85158 Volverte a ver
82247 Cannabis
85234 No me toques las palmas
85252 Nunca volvera
82364 Chiquilla
85260 Brujeria
84642 Angel malherido
82886 Ni más, ni menos
82380 Dame Veneno
84993 Precisamente ahora
85632 Yo no soy tu marido
84920 Pastillas de freno
85291 Las palabritas
84791 La rueca
TELEVISIÓN
83883 Fraggle Rock
80108 Benny Hill
85083 Aqui no hay quien viva
80025 Los Simpsons
83834 La abeja maya
85219 Volkswagen Golf
84405 Sexo en Nueva York
83737 Dragon Ball Z
84560 Curro Jimenez
80065 Friends
80048 El coche fantastico
80174 Expediente X
80074 El equipo A
84692 Rasca y pica
84697 CSI Las Vegas
84437 Shin Chan
84696 7 vidas
806 52 62 50
POP
80726 No woman no cry
84779 Mariacaipirinha
85156 Get right
80472 Every breath you take
84248 Losing my religion
80485 Imagine
83950 Moonlight shadow
85279 Candy Shop
84962 She will be loved
84244 Hotel California
84961 Lose my breath
80150 Bitter sweet symphony
83921 Layla
83662 Crazy in love
ROCK
80111 Sweet Child of Mine
80239 Final Countdown
84068 Du hast
83655 Thunderstruck
84976 American idiot
80277 Nothing else matters
80298 Master of Puppets
80217 Satisfaction
83885 Numb
84624 The trooper
81459 Smoke on water
DISCO
84226 Cafe del mar
84680 Dragostea din tei
85048 Enjoy the silence 2004
85172 The sound of San...
85037 Flashdance
83814 Satisfaction
84203 Dos gardenias
80056 Insomnia
84973 Call on me
81664 Children
84263 Shim chan dance
84860 Fly on the wings of love
84572 Infected
85212 The world is mine
SONIDOS REALES
EXORCISTA "Coge el teléfono..."
ORGASMO Esto lo está pasando muy bien...
RISA Carcajada... Para mearse de risa
R2D2 ¿Recuerdas como hablaba R2D2?
NODO Igual que en los cine de antes
PADRINO se creeran que eres de la Mafia
POLICIA Todos se sentiran como en N Y al oirlo...
MANOLO "Cabeza Webo"
KIKIRIKI Cacareo ¡Igualito que en el campo!
FRANCO "Españoles... Franco ha muerto..."
INFIERNO Thriller, la carcajada...¡De miedo!!!
NUEVO "¡Tienes un mensaje nuevo!!!"
Ej: Envía GUAY EXORCISTA al 5888 y gritará de verdad cuando te llamen!
IMITACIONES DE FAMOSOS
"Coge el teléfono..."
LUISMA ...Como el Luisma no se entera...
BUSTAM Jo tío cógelo porque...
RONALDINHO Vamos a montar una fiesta...
ELNEN ! Que pasa Nen!
PORTERO ...un poquito de por favor...
RISITA ¡Cuñaooo! Te suena ¿verdad?
CACHULI !! Que rompo cámaras y micros!!!
CRUZYRAYA Ir para nada es tontería...
TORRENTE ¿Te lo vas a creer???
Ej: Envía GUAY LUISMA al 5888 y la voz de LUISMA te avisará cuando te llamen
CHIQUITO DE LA CALZADA
EN VIVO
EN TU MÓVIL
GRIJANDER
ATAQUE
ENFERMO
DOLORES
FUEGO
GUARDIACIVIL
AVANTI
COPITA
Ej: Envía GUAY FUEGO al 5888
42940 42941 39059 37600 37810 41261 41038 41050 41104 42813 39053
41691 42011 42812 36648 41132 41081 35542 41054 42331 42791 37026
42335 42209 39918 37442 41697 42810 39947 41137 36170 41610 42811
42782 41965 42642 41546 42743 42742 42783 43060
ENVÍA COMIC Código FOTO o ANIMACIÓN AL 5888
Ej: Envía COMIC 41697 al 5888 para tener al OSITO en tu móvil.
TAMBIÉN AL: 806 52 62 60
43066 37484 43062 42425 42215 37489 38876
42936 41339 41607 42743 41338 39728 39081
42749 36445 42929 41890 39947 42657 36329
37808 42814 36525 42333 36497 36927 39055
Animaciones Baby
AVISPA BOXEO CARCAJADA COMBA
VOLTERETA GIMNASIA MORTAL TORERO
Ej: Envía COMIC BOXEO al 5888 y verás como se defiende

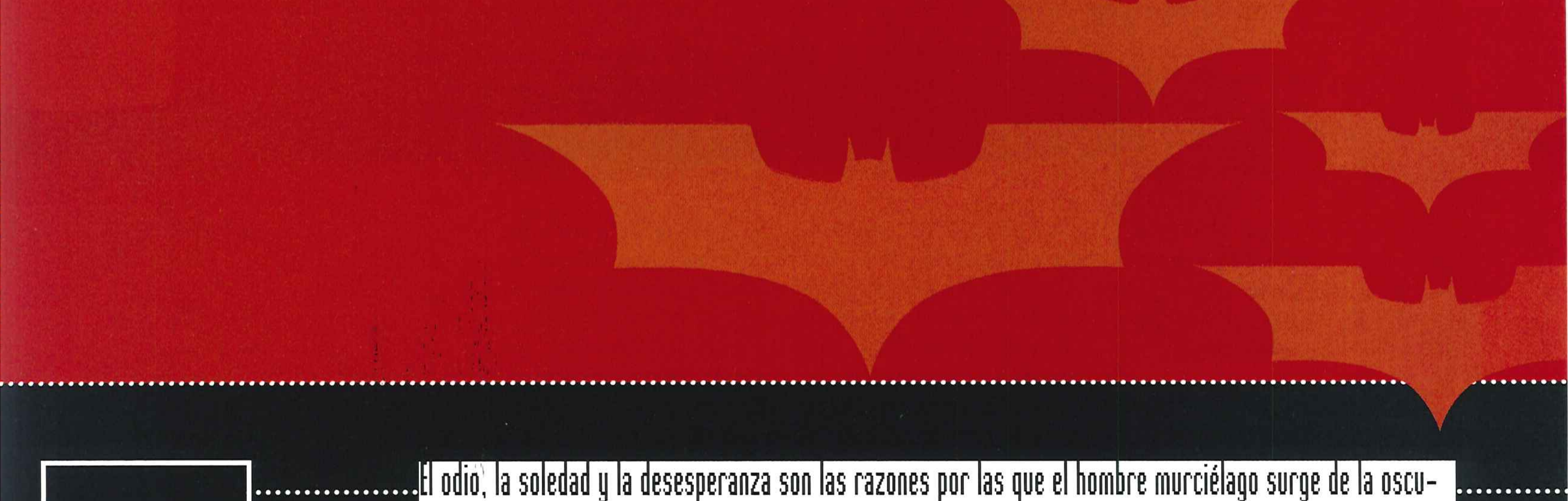
POR ANGELFRAN

GUÍA COMPLETA

Para llegar hasta el final

Compañía: EA Games
Género: Aventura/Acción
País de Origen: Canadá
Memory Card: 167 KB

http://www.es.eagames.com





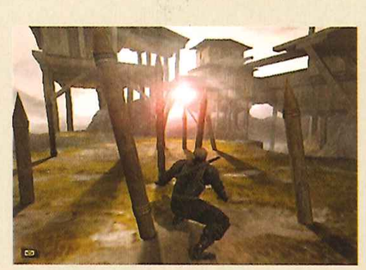
El odio, la soledad y la desesperanza son las razones por las que el hombre murciélago surge de la oscuridad de una ciudad corrupta, Gotham... Te llevamos hasta el final de la aventura de Batman Begins, desvelándote el camino más fácil a seguir y contándote cómo eliminar a todos los enemigos de la forma más sencilla empleando las técnicas de lucha y sigilo características de Batman, así como sus gadgets

BATMAN BEGINS



PRÓLOGO

Batman empieza teniendo un pequeño combate con unos esbirros de Crane, El Espantapájaros, de este modo el Tutorial te enseñará a ejecutar los movimientos básicos de combate. Cuando acabes con estos tipos, todo arderá en llamas. Ten cuidado con el fuego, pues agota rápidamente la barra de energía de Batman, así como con el humo que te impide ver y te hará chocar con el edificio en llamas. Debes avanzar por el pasillo, te indicarán que una puerta semiderruida puede ser destruida a golpes. Continúa hasta el ascensor, toca el botón y éste caerá entre las llamas. Bien, sigue hasta la escalera. Sube y en la habitación tendrás que atacar a otro pequeño grupito de maleantes.
La situación se pone bastante crítica y tendrás que escapar por la ventana. Sube a la tubería y rodea el edificio hasta que llegues al otro balcón. Rompe la ventana y en la pared podrás recoger un botiquín. Sigue avanzando y verás a Crane con dos tipos bajo su control. Crane los soltará a modo de perros rabiosos, pero Batman no tendrá problemas con ellos. Sigue a Crane hasta que éste utilice su veneno. Tendrás ahora la visión borrosa durante un tiempo pero nada más. Sigue hasta que una enorme explosión lance a Batman a través de la ventana. Fin del episodio.



HIMALAYA

En el monasterio conocerás a Ducard, el actor Liam Nelson repite papel de mentor como en La Amenaza Fantasma, que nos guiará en el camino de aprendizaje de los ninjas de Ra's Al Ghul. Debemos utilizar las habilidades de sigilo pero tranquilo que en este episodio de Himalaya el juego nos guiará constantemente lo que tenemos que hacer, así que toma nota para el resto de la aventura. En primer lugar debemos sorprender a un grupo de tres ninjas, uno de ellos armado. El mapa indica en color rojo quien de nuestros enemigos es potencialmente peligroso por su armamento, recuerda que Batman es un tipo normal y corriente y no tiene superpoderes así que olvida lo de la piel de acero. Bien, entra en modo sigilo y ve por detrás al ninja y pulsa "circulo" para atacarle. Bien, Ducard nos da la siguiente prueba que consiste en escapar de una habitación con las puertas cerradas. La única solución es trepar por las lámparas hasta la balconada del segundo piso. Bien, sube por las escaleras y salta a la barandilla, entonces haz un doble salto hasta la lámpara y así hasta que llegues a tu destino.
El siguiente reto es recoger un «shuriken» en una habitación rodeada por el fuego. Después, sube por la escalera y avanza por el tablón muy despacio hasta el otro lado, avanza y déjate caer junto al «shuriken», lo que hará que te caigas por una trampa hasta el exterior, una oportunidad única para probar el «tiro al shuriken».



Después podrás bajar una escala y un tablón hasta llegar a la campanilla, que es la clave para llegar a la sala final, aunque antes tendrás que decir una contraseña que es lo que os vamos a indicar ahora.
Ducard te dirá lo que tienes que hacer. Básicamente es aprender a utilizar el factor sorpresa. Sube por la escalera que debes haber desenrollado con el «shuriken» y avanza por el tablón que cruza el patio. Llegarás hasta el otro lado y podrás apreciar una jaula sobre los ninjas. Rompe el cable de la jaula

EL TERROR

__Lo mejor de este juego es cómo los diseñadores han colocado los objetos de tal forma para asustar o enloquecer a los adversarios de Batman: apagar las luces, reventar una válvula o dejar caer un andamio es algo que te vendrá de maravilla. Batman no es Superman, es un tipo normal y corriente y su traje no aguantará un bombardeo constante de proyectiles de ametralladoras y similares. Utiliza la astucia, rodea a tus enemigos y sobre todo aprovecha la oscuridad y los ángulos muertos de los tipos que merodean la zona. Es tu mejor defensa.

con el «shuriken» para sorprender a estos tipos y salta al patio para acabar con ellos. Al último de ellos tendrás que interrogarle para que te de la contraseña de la campana...

Sal al exterior y comunica la contraseña al guardián de la campana. Pasa y habla con el tipo que está al lado de los explosivos. Avanza hasta el estrado donde tendrás que enfrentarte a Ra's Al Ghul y sus guardianes. Libera al prisionero en la jaula y te indicará el camino más rápido para salir de allí.



LOS MUELLES

De vuelta a Gotham y a los bajos fondos. Avanza hasta que llegues a una puerta cerrada, usa el cable óptico para abrirla y te encontrarás con dos tipos en su interior. Salta la valla, usa el modo oculto y sorprende al tipo que lleva el subfusil. Recuerda que siempre debes acabar con los que van armados primero o te matarán fácilmente. Interroga al tipo que quede tras el combate y, para evitar una segura batalla perdida contra la policía, escapa de allí por la ventana, trepa un poco y llegarás a un punto de salvado automático de partida.

Usa las cajas para llegar a la ventana y allí decidir qué hacer con los chicos malos de la zona. Utilizar la carretilla elevadora es una buena idea, pero las llaves están encima de las tuberías.

Con la carretilla en tus manos podrás detener a estos tipos. Recoge el objeto de la puerta y entra en las alcantarillas para llegar a un nuevo punto de control. Con tu gancho podrás explorar fácilmente este lugar, tras unos combates iniciales y hablar con uno de los empleados, tu objetivo es abrir tres válvulas para crear la confusión general. Abre la puerta con el código 1227 y llegarás hasta la primera válvula. Usa el gancho hasta la tubería dañada, escucha la conversación y baja entre las sombras para combatir contra ellos. Un nuevo punto de control.

Sigue avanzando, recoge el botiquín y emplea el gancho para seguir avanzando hasta la segunda válvula. Debes esconderte del equipo especial de la policía en las cajas y utilizar la tercera válvula para asustar al personal. Así tu reputación seguirá subiendo, tus ataques serán más terroríficos y pillarás a los enemigos desprevenidos, que es lo importante.

Ya estás dentro de los muelles, procura utilizar el modo sigilo a partir de este momento. Escucha la conversación y explora un poco la zona para recoger algunos objetos interesantes, como un botiquín. Lucha contra los tipos que encuentres hasta que recojas información interesante sobre Falcone e interroga a varios de ellos. De esta forma llegarás hasta el carguero.

Cuando estés dentro del barco, baja por las escaleras. Puedes usar la carretilla para facilitarte el trabajo. Usa la cuerda para sorprender al tipo desde las alturas y acabar con él. Explora las cajas de cargamento. Algunas contienen granadas de humo que te vendrán muy bien para tus incursiones.

Sigue avanzando y abandonarás el compartimiento de carga militar. Baja por la escalera, recoge el botiquín y sorprende a tus enemigos con las granadas de humo para sorprenderlos. Recoge la llave de uno de ellos para abrir la puerta. Llegarás a otro punto de control.

Más cajas con bombas de humo, sube por la escalera y escóndete en una de las cajas para sorprender al guardia. Cruza la puerta y continúa tu camino. Tras la conversación con el mayordomo Alfred, espía a los tipos con el cable óptico y así tendrás información de quién va armado. Atácalos como siempre. Pasa el punto de control, recoge el botiquín y avanza hasta que veas una caja con suministros militares y recoge un transpondedor de allí. Sigue avanzando y verás a Falcone con sus hombres. Interroga a uno de ellos y quítale su llave.

Entra en la habitación y una nueva pelea a tu disposición. Recoge los objetos de la caja de suministros militares (te vendrán bien para «flashear» a tus enemigos) y sal a través de la ventana. Usa el poder de las tuberías de los edificios para llegar al otro lado y toma el anillo amarillo en la tubería vertical. Baja hasta el balcón, usa el modo sigilo y arremete contra el vigilante. Pulsa el botón para sorprender a los tipos del agua. Sube al ascensor hasta llegar a otro punto de control. Salta del edificio hasta una cadena, avanza hasta alcanzar la escalera y hazte con el control del sistema magnético para asustar a Falcone. Ahora viene lo más divertido, la fase con el Batmobile donde tendrás que derribar a un camión con tus misiles en un tiempo límite. Tal vez, la parte más complicada del juego hasta ahora.

MERCADO NEGRO

Tras la escena inicial, abre la puerta y recoge granadas de humo a discreción. Usa el coche para saltar al balcón y escalar por las tuberías. Este Batman está siempre en las alturas... Usa el gancho para pulsar el panel de control de la puerta. Ahora emplea el modo sigilo para introducirte en el club. Antes, interroga al tipo que iba a pasar para conocer la contraseña del club. Entra en él y escucha la conversación de los traficantes de armas. Explora un poco la zona y acaba con la gente de la zona, después interroga a los tipos que han sobrevivido.

Abre la puerta de nuevo usando la contraseña, recoge el transmisor de la derecha y sube por el ascensor. Punto de control.

Tras la puerta hay una trampa venenosa. Lo mejor es saltar nada más abrir la puerta sobre la barra y avanzar hasta que puedas utilizar el gancho. Destruye el recipiente para anular la trampa antes de que sea demasiado tarde para tus pulmones.

Avanza entre las habitaciones y



balconadas y hackea el sistema de seguridad. Ve al punto de control, salva partida. Alfred te avisará sobre futuras trampas gracias a un dispositivo de alta tecnología. Usa las cualidades de tu nuevo ingenio y ve por la tubería hasta un nuevo punto de control. Continúa tu camino y usa el cable óptico para ver las puertas que esconden a los matones del interior. Sigue avanzando hasta que encuentres a un camarero, interrógale para que te dé el código de seguridad: 1337. Utiliza el código y la cuerda para llegar al siguiente edificio. Usa las cadenas para avanzar a través del conducto de ventilación. Recoge los objetos, como el botiquín, y utiliza los andamios para asustar a tus enemigos derribándolos al suelo. Avanza un poco y leerás una carta con el código 1024, después destruye los tanques de propano. Tras el punto de control, debes acceder al panel para poder abrir la ventana. Sube las esca-

leras de la oficina, recoge los objetos y busca a Flash y a Victor Zsasz para interrogarle. Colócate en modo sigilo y avanza por los andamios, usa el cable para llegar a la sala de conferencias y prepárate para la pelea final de este episodio.



NARROWS

Entra en el edificio por el cristal roto en modo sigilo y encárgate de los tipos del interior. Explora y aprovecha para destruir el esqueleto del dinosaurio para asustar a tus enemigos.
Recoge las granadas de humo, sigue avanzando y destruye los depósitos de queroseno. Continúa hasta llegar al techo donde está el punto de control. Ocúltate en las cajas y explora la zona, pilla desprevenido a uno de los matones de El Espantapájaros e interrógale. Avanza y busca un agujero en la pared. Tendrás que atravesarlo agachado, recoge el botiquín, deja de combate a un grupo de malos, sube por la escalera y salta la valla. Destruye un nuevo depósito de queroseno, recoge la llave y el transpondedor de alta frecuencia que está en la caja de suministros militares.
Ve al segundo nivel de la construcción y echa un vistazo con el cable óptico en la puerta de la habitación. Usa el gancho para llegar a la otra ventana, tendrás otra pelea para obtener una nueva llave de uno de estos tipos. Llegarás a un punto de control. Echa un vistazo por la habitación antes y evita enfrentarte al piloto y sus amigos, ten mucho cuidado al pasar por esta zona para que el piloto no de la voz de alarma. Tu misión es ir hasta la plataforma de madera, derribar el helicóptero y destruir cualquier posibilidad de escapada.

EL MANICOMIO

El edificio está rodeado de guardianes. Usa el gancho para llegar al coche y desactiva la alarma. Cuando vayan a revisar el coche atácales y derriba al motorista que se acerca. Entra en la ventana y busca los documentos del Dr. Crane en la mesa de la derecha. Escucha los mensajes del contestador y podrás localizar el código 4563. Introduce el código en la puerta y llegarás a un pasillo con un punto de control.
Avanza a través de los pasillos y comprobarás que la locura es una enfermedad generalizada... Al final del pasillo, en modo sigilo, ve hacia las cajas, sube por la tubería y de ahí al cable para pasar a la habitación central. Pon fuera de combate al guarda que está armado y avanza hasta que llegues al nuevo punto de control.
Sal e introdúcete en el sistema de ventilación de la derecha. Ve al final, baja por las tuberías y espera a que el tipo que está dando vueltas se vaya. Tras el posterior combate, salta encima del coche y llegarás a la estancia del Dr. Thomas. Habla con él. Sube la cañería del muro hasta que puedas atravesar la valla y toma el ascensor. Usa el «Batarang» para golpear la caja de fusibles del ascensor y abrir la puerta. Ya en el siguiente piso, explora la zona, recoge unos cuantos objetos y aprovecha el punto de control para grabar la partida. Tras el combate de la cocina, busca la habitación donde se halla la extraña maquinaria y golpea al tipo que retiene al Doctor Thomas. Habla a través del interfono y, tras la escena, sal al exterior, concretamente al tejado para buscar un nuevo punto de control. Ve al otro edificio, roba las llaves a los vigilantes y destroza las cajas para obtener más objetos. Alfred te pide que destruyas el generador eléctrico para crear el caos en el



manicomio. Manipula el panel de control y así lograrás tu objetivo. Avanza por el pasillo donde hay un panel de acceso del que no tenemos el código. Sigue a la derecha de la valla y sube por ella. Tendrás un combate con dos tipos que te darán un código: 5839. Monta en el ascensor y elimina a los tipos de arriba.
Cruza la puerta para llegar a un nuevo punto de control. Sigue por la derecha, encontrarás un botiquín. Continúa avanzando y como siempre utiliza el elemento sorpresa en los combates. Uno de estos tipos te dará una llave que te permitirá espiar al Dr. Crane, que mantiene prisionera a Raquel. Lucha contra los tipos que se interpongan en tu camino, avanza por las tuberías hasta encontrar a Raquel, que está siendo retenida por varios tipejos. Rompe los fusibles para crear algo de confusión. Ten cuidado con Crane y sus guardianes. Al final podrás vencerle y hablar con El Espantapájaros. Rachel está drogada con el veneno de Crane. Graba partida y protege a Gordon hasta la salida del manicomio, llegará el Batmovil y tendrás de nuevo una rápida persecución hasta el final de este nivel.



LA MANSIÓN WAYNE

La casa de los Wayne ha sido tomada por los ninjas de Ra's Al Ghul. Ten cuidado porque Ra está incendiando la casa y Bruce está en un serio peligro ahora. Usa granadas de humo para despistar a los ninja y ve a rescatar a Lucius que se halla en la cocina. Sube por el techo y busca granadas de humo en las distintas habitaciones. Ten cuidado porque Bruce no lleva el traje de Batman y su índice de defensa es bajo en estos momentos. Sal de la biblioteca por la puerta y busca la habitación que aguarda objetos que te serán muy útiles. En la cocina, habla con Lucius y lucha contra la oleada de ninjas que se avecinan. Lo más importante en esta fase es localizar la válvula de la entrada con la que apagar las llamas.

GOTHAM

Tu cometido será salvar la ciudad. Tras el ataque de los tipos locos, busca a El Espantapájaros usando el ascensor. Después coge la llave del coche de uno de los cadáveres. Al arrancar el motor una escalera quedará al descubierto. Ve por ella y usa el garfio hasta llegar a una viga donde tendrás el encuentro final con El Espantapájaros. Ahora utiliza el garfio para llegar a las vías del monorraíl. Tras el puente derruido baja, al suelo para acabar con los ninjas de la Liga de las Sombras. Cuando Alfred te llame, busca un punto de control para grabar partida y llegar al siguiente escenario. Raquel necesita ahora tu ayuda, debes liberarla de un grupo de locos y de Zsasz. Lo mejor es utilizar uno de los «flashes» para aturdirlos y arrearlos uno a uno. Coge el botiquín y disponte a salvar a Raquel.
Tras la escena cinemática, la Liga Oscura está haciendo de las suyas en los monorraíles. Avanza a través de los coches del tren monorraíl luchando contra los distintos esbirros, Raquel te espera en el último coche. Utiliza granadas de humo para vencerle y en el último momento recibirás una llamada de Alfred, el puente va a ser volado, el tren detenido y la aventura de Batman Begins habrá acabado...



EL GARFIO

__Batman no puede volar, pero se le da genial eso de avanzar por tuberías y escalar por andamios y paredes. Usa el garfio para llegar a los rincones más lejanos de las paredes y explora el escenario desde las alturas, lo que te dará una gran ventaja táctica ante tus enemigos. Recuerda que si van armados, el radar te indicará con puntos rojos quiénes son y deberán ser los primeros en derribar.



TEKKEN 5

PERSONAJES DESBLOQUEABLES

ANNA WILLIAMS
Completa el juego dos veces en modo Historia.

BAEK
Completa el juego tres veces en modo Historia.

BRUCE IRVIN
Completa el juego cuatro veces en modo Historia.

DEVIL JIN
Completa el juego en modo Devil Within o lucha en 200 combates.

EDDY GORDO
Eddy es el traje especial de Christie (consíguelo por 500,000 G).

GANRYU
Completa el Modo Historia o Time Attack siete veces con un personaje diferente.

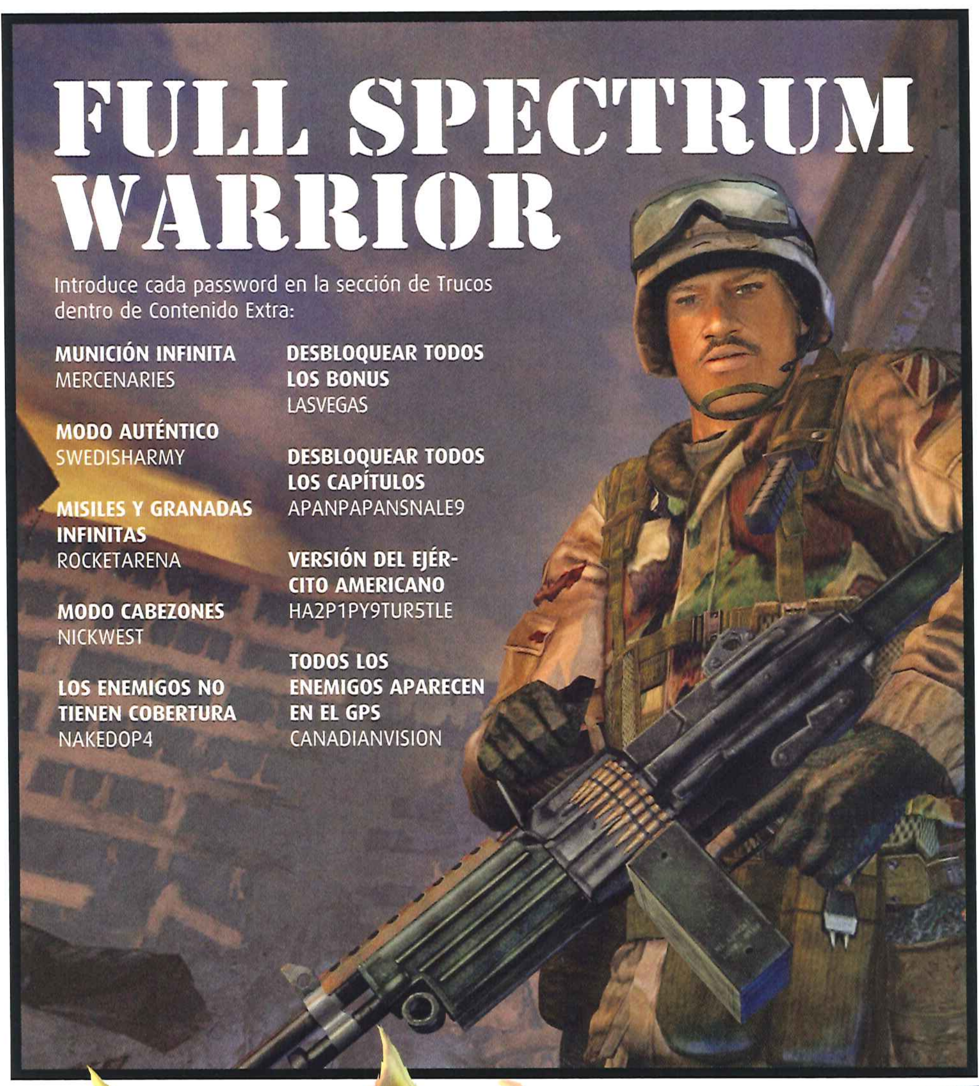
HEIHACHI
Completa el modo Historia o Time Attack nueve veces con un personaje diferente.

KUMA
Completa el modo Historia o Time Attack seis veces con un personaje totalmente diferente.

MOKUJIN
Completa el modo Historia o Time Attack ocho veces con un personaje diferente.

ROGER JR.
Completa el modo Historia o Time Attack una vez con cualquier personaje.

WANG JINREI
Completa el modo Historia o Time Attack cinco veces con un personaje diferente.



FULL SPECTRUM WARRIOR

Introduce cada password en la sección de Trucos dentro de Contenido Extra:

MUNICIÓN INFINITA
MERCENARIES

MODO AUTÉNTICO
SWEDISHARMY

MISILES Y GRANADAS INFINITAS
ROCKETARENA

MODO CABEZONES
NICKWEST

LOS ENEMIGOS NO TIENEN COBERTURA
NAKEDOP4

DESBLOQUEAR TODOS LOS BONUS
LASVEGAS

DESBLOQUEAR TODOS LOS CAPÍTULOS
APANPAPANSNALE9

VERSIÓN DEL EJÉRCITO AMERICANO
HA2P1PY9TUR5TLE

TODOS LOS ENEMIGOS APARECEN EN EL GPS
CANADIANVISION



PLATINUM

RATCHET & CLANK 3

ARMA LÁSER DE DOBLE FILO
Con el juego en Pausa pulsa Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Arriba, Abajo, Izquierda, Izquierda.

ESTADÍSTICAS SQUAT
En el menú On-line, con la opción de estadísticas seleccionada, pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Cuadrado.

SPY VS. SPY

Introduce cada código en el apartado Trucos, dentro de Extras, para conseguir el efecto deseado:

CONSERVAR ITEMS
NODROP

TODOS LOS VÍDEOS
SPYFLIX

GALERÍA DE ILUSTRACIONES
SPYPICS

DESBLOQUEA TODOS LOS NIVELES DEL MODO MODERNO PARA UN JUGADOR
PROHIAS

ABRE TODOS LOS NIVELES MULTIJUGADOR
MADMAG

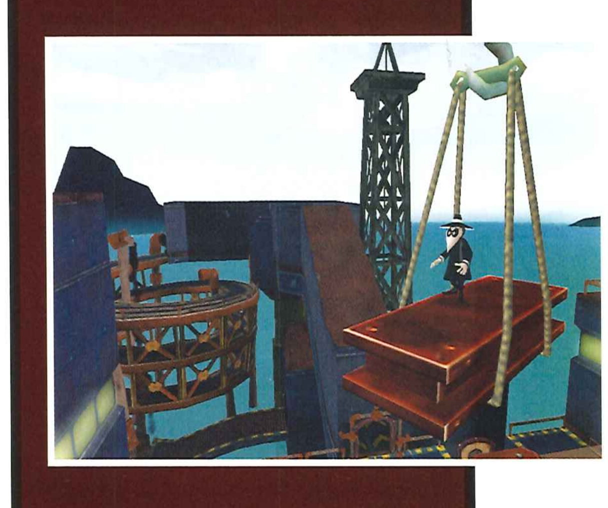
TODOS LOS TRAJES
DISGUISE

ABRE TODOS LOS NIVELES DEL MODO HISTORIA
ANTONIO

TODAS LAS ARMAS
WRKBENCH

INMUNIDAD
ARMOR

DUPLICA LA POTENCIA DE LAS ARMAS
BIGGUNZ





CONSULTORIO OFICIAL DE PlayStation 2

¡PONTE LAS PILAS!

+

La versión 2.0 del *Firmware* de **PSP** ya está disponible para descargar desde la consola japonesa. Para cuando aparezca la portátil en España ya podremos actualizarla a la versión 2.0 y disfrutar con su navegador de Internet a través de Wi-Fi, así como el nuevo sistema de compresión de vídeo de alta calidad MPEG4 AVC.

−

Después de la incógnita sobre la fecha de lanzamiento de *Final Fantasy XII*, y repetidos retrasos, **Square** ha confirmado al fin que el esperado RPG aparecerá en Europa a finales del próximo año. Esperemos que al menos incluya una buena traducción y, como prometió la compañía, selector de 60 Hz.

Lo mejor para PlayStation Portable

Hola, me llamo Adrián y me gustaría haceros unas preguntas:
1.- ¿Cuál será el mejor juego de acción en primera persona para **PlayStation Portable**?
2.- ¿Y cuál el mejor juego de coches también para **PSP**?
3.- ¿Saldrá algún *Prince Of Persia* para **PSP**?
4.- ¿Saldrá alguna batería o cargador que dé más autonomía a **PSP**?
Adrían (Galicia).

1.- Aunque su corta vida no nos ha dado suficientes títulos como para elegir un juego «vencedor» en el género *shoot'em-up*, el que más nos ha sorprendido por su calidad ha sido *Coded Arms*.
2.- Por ahora, lo mejor que hay en conducción para PlayStation Portable está entre *Ridge Racer* y *Midnight Club 3 D.E.*
3.- Por el momento, UbiSoft no se ha pronunciado al respecto, pero la potencia de PSP da para la versión portátil de *Prince Of Persia: El Alma Del Guerrero* y mucho más.
4.- Se rumorea que dentro de poco aparecerá una nueva versión de la batería de PSP, que dará más autonomía y más potencia a la portátil (si tenemos en cuenta que algunos juegos no aprovechan los 333 Mhz de su procesador para economizar la batería).

Nuevas licencias en PES 5

Hola soy Guillem y quiero felicitaros por la revista. Ahí van mis preguntas:
1.- ¿Saldrá *SSX 4*? Y si sale, ¿qué novedades aportará?
2.- ¿Qué nuevas licencias habrá en *Pro Evolution Soccer 5*?
3.- ¿Qué juego es mejor de los que menciono a continuación y qué diferencias hay entre ellos: *Total Club Manager* o *Manager De liga*?
Guillem, vía e-mail.

1.- En el reportaje que ofrecemos en este número sobre las novedades de Electronic Arts verás que EA Sports BIG está preparando una nueva entrega: *SSX On Tour*.
2.- Las licencias más importantes de la nueva entrega de *PES* sirven para introducir a estos nuevos equipos: Arsenal, Chelsea, FC Porto, Dinamo Kiev, Galatasaray y Glasgow Rangers.
3.- El título de Electronic Arts, *Manager De Liga*, presenta un acabado gráfico mejor que *Total Club Manager* y licencias oficiales.

Farcry Instincts en PS2

¡¡¡Hola amigos de **PS2 R.O.**!!! Tengo algunas preguntas que me gustaría que me respondierais:
1.- ¿Se sabe algo sobre alguna secuela de *GTA*, aparte de *GTA Liberty City Stories*?
2.- ¿*Farcry Instincts* saldrá sólo para Xbox o también para **PS2**?
3.- ¿*The Warriors* tendrá un desarrollo similar al de *Grand Theft Auto*?
4.- Por último, descubrí hace poco *MGS3* y me fascinó, ¿me recomendaríais *MGS2*?
Fernando, vía e-mail.

1.- No se sabe nada de nada. Lo último que se ha visto en Internet es una supuesta captura de un *Grand Theft Auto* para PS3, aunque está confirmado que la imagen es totalmente falsa.
2.- Ya se ha confirmado que *Farcry Instincts* sólo saldrá para Xbox; las limitaciones de *hardware* de PS2 han resultado excesivas para un título del calibre de *Farcry*.
3.- No. *The Warriors* es más parecido a un *beat'em-up* «de los de toda la vida», al más puro estilo *Double Dragon*.
4.- Encarecidamente, y si no has probado la primera entrega, te la recomendamos por encima de las otras dos. Eso sí, no esperes unos gráficos como los de MGS3.

PSP Ceramic White

Muy buenas a todos... Tengo algunas dudas que me gustaría que me resolvierais:
1.- ¿Va a salir *Tekken 5* para **PSP**?
2.- ¿Saldrá un *Value Pack* de **PSP** de color blanco?
FJT, vía e-mail.

1.- No parece probable, suponemos que un título tan cuidado como ése sólo saldrá en PSP cuando los programadores sean capaces de explotar al máximo las capacidades de la portátil de Sony C.E.
2.- El 15 de septiembre se pondrá a la venta, en Japón, la versión *Ceramic White* de PSP, o lo que es lo mismo, una consola de color blanco en lugar de la «estándar» en negro.

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2
Revista Oficial - España
Calle O'Donnell, 12
28009 Madrid
Escribe **S.O.S.** en una esquina del sobre, o manda un e-mail a
doc.ps2@grupozeta.es
poniendo como asunto
S.O.S.

www.nosolotonos.com

Polifonicos

Envía **PF79** +espacio y el código de tu canción favorita al **7494**

o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90

TOP

83705 Zelda
83754 Kingdom Hearts
84064 Darth Vader Marcha imperial
83737 Dragon Ball Z
83739 Final Fantasy
83731 metal Gear Solid 2
85145 Pobre diabla
85302 La tortura
83658 Star Wars
80044 Rocky
80125 Mortal Kombat
85351 Zapatillas
85662 A toda mecha
80017 Mision Imposible
84937 Kill Bill - Silbido
84067 El Exorcista
82652 Fiesta Pagana
83188 Real Madrid
85083 Aqui no hay quien viva
83885 Numb

novedades

85439 Axel F (Crazy frog)
85454 This fire
85455 Esta ausencia
85456 Tiburón
85457 Irresponsables
85458 El octavo dia
85459 I turned into a martian
85460 Me convierto en marciano
85461 Everything burns (Los 4 Fantasticos)
85462 Enamorame
85463 He dejado de creer
85464 Merodeando
85465 Te quiero
85466 Asesina
85467 Rocker
85468 Amor clasificado
85469 Que ironia
85442 To have and to hold
85443 The sun and the rainfall
85444 Oleada
85445 Dame otro tequila
85446 Y qué?

manga

84295 Hikari
84329 Mazinger Z
84320 Aeris
84316 Suteki da ne
84289 Zankoku na tenshi no thesis
84322 Itooshi hito no tame ni
84330 1/3 no Junjou na kanjou
84278 Head cha la
84310 Jenova
84269 Eyes on me
84347 opening
84321 Tokimeki no doukasen
84309 Opening
84277 Attack on dollet
84303 Jajauma ni sasenaide
84336 Platinum
84354 Heart of the sword

españolas

85290 La camisa negra
85378 ¡Qué pasa neng!
85303 Caminando por la vida
85342 Devuelveme la vida
82935 Noches de bohemia
85265 Esto es pá ti
84997 Valio la pena
85069 Antes muerta que sencilla
85161 Perdoname
85317 Nada fue un error

cine y tv

85440 Psychedelic Sally (A Cocacola)
84724 El bueno, el malo y el feo
80143 La Pantera rosa
83883 Fraggle Rock
84231 Bar coyote
84207 El Padrino
80096 Pulp Fiction
84440 El señor de los anillos
84759 Gladiator
83834 La abeja maya
80498 El fantasma de la opera
80108 Benny Hill
84560 Curro Jimenez
84940 Sexo en Nueva York
80025 Los Simpsons

videojuegos

83750 Super Mario Brothers
83732 Mortal Kombat
83714 Street Fighter
83756 Sonic The Hedgehog
83733 Resident Evil 2
83711 Super Mario 1
83757 Sonic The Hedgehog
83753 Tetris
83712 Super Mario 2
83716 Tomb Raider 3
83726 F-Zerox
83707 Gran Turismo
83744 Bubble Bobble
83706 Worms
83709 Tomb Raider
83719 Super Mario World
83741 Donkey Kong Country
83758 Puzzle Bobble
80084 Time to fight
83765 Ghouls and goblins
83777 Final Fantasy 2
83752 Tetris
83728 Crono Trigger
83743 Doom
83742 Donkey Kong Country 2
83755 Sonic The Hedgehog
83720 Super Mario Brothers 3
83725 Space Harrier
83727 Commando
83697 1942
83771 Final Fantasy 2
83703 Duke Nukem
83736 Doom
83762 Pac Man
83746 Dr Mario
83695 Alone in the dark
83688 Bruce Lee
83730 Gauntlet
83775 Final Fantasy 3
83766 Final Fantasy 3
83713 Sim City

Buscatonos: ¿No encuentras tu canción preferida? Nosotros te podemos ayudar!! Envía PF79 más un espacio y una palabra para tu búsqueda al 7494

Tu-ring!!!

RINGUEA tu movil con los nuevos TU-RING y cuando te llamen, el teléfono te llamará por tu nombre

"Curro...te están llamando... Curro... ven a cogerlo...."

Envía **RING14** +espacio +letra seguido del nombre al **7494**

ej.:ring14 LETRACURRO al 7494

Llámanos!! Atención al cliente Tlf: 902 01 30 16 — Horario de at. al cliente de lunes a viernes de 10h. a 17h.

Onde estas?

Envía **JALE09** +espacio y el código de tu ruido elegido al **7494**

¿Quieres dejar alucinados a los que te llamen estando en cualquier lugar, sin salir de tu casa? Con los sonidos Onde tas? parecerá que estas en alguno de estos lugares, porque al llamarte escucharan el jaleo de fondo.



2209 En el Circo
2208 En la consulta del Dentista
2207 En la calle con Obras
2206 Liado porque suena el fijo
2205 Bajo la Lluvia
2204 En la calle con gente hablando
2202 Parado en un Atasco
2222 En medio de un Bombardeo
2221 Esperando en la estacion de tren
2220 En el Aeropuerto
2219 Perdido en la Jungla

...y muchos más contenidos en nuestra página web

Fondos

Ejemplo: IMAGEN83 (código imagen) 7494

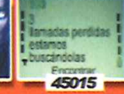
Envía **IMAGEN83** +espacio y el código de tu foto favorita al **7494**

o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90

Top imágenes



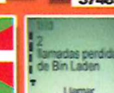






41490 36215 36981 36455 45015 41922 41699





39922 36497 37607 37489 36442 35559

35427 41920 36329 45007 41038 42206

Y Muchos +









36100 36213 41545 39024 35541 35546 35484








38917 36244 36525 42741 35212 37030 39082

Novedades








42896 42897 42898 42899 42900 42901 42902 42904



42910 42903 42905 42906 42907 42908 42909

CINE



35999 36000 36053 35534 35540 36039 36001 35998








35332 35535 41546 45363 36636 37180 45365 35525

Especial Marvel




45116 45117 45124 45125 45126 45127



45134 45136 45189 45193 45200 45160



MovilGames

Novedades!!!

Envía **JUEGO55** +espacio y el código de tu juego favorito al **5477**







BRUCE LEE COD.168954 — 167641 — 166200 — 152530 — 154030

Y muchos más

154747 Shrek 2 Adventure
162187 Mystic Pinball
152704 Driv3rT
148069 Sextris
148070 SexyMix
149241 Karpov X 3D Chess
159781 Fire At Will
162182 4 Linx
154721 Shark Tale: Team Sea
158846 Aquiles Versus Tory
156339 Baldurs Gate
159629 Corral Challenge
167641 Monopoly Tycoon
166851 Ruleta
166371 Venus Williams Tennis
167665 Los 4 fantásticos
152529 Jungle Dreams
152530 Kung Fu Fighting
154030 Pinball Escape

o si lo prefieres puedes llamar al 806 52 62 89

Sonibromas

Envía **PF80** +espacio y el código de tu sonido favorito al **7494**

o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90* (*solo para códigos numéricos)

Top Sonibromas Y Sonidos

77957	Que pasa nen?	Makinero
77763	Doctor Maligno	Austin Powers
77166	Richard coge el teléfono	
77894	que viene el payo verde	El gitano
77483	Gallina imitando Formula 1	Divertido
77123	Que alguien me coja!	Frase
77148	Te llama la guardia civil	Chiquito
77158	Darth Vader	Star Wars
77252	Septimo de caballeria	Toque de corneta
77281	Cogelo que es tu camello	Torrente
77420	Trata de arrancarlo Carlos	Luis Moya
77421	Arrás aprieta tecla 1 arrás	Luis Moya
77435	Osea te cojo el telefono	Superpija
77450	Coge el telefonooooo	Pedro Reyes
77143	Descuelga cobarde	Chiquito de la calzada
radio	Tuning radio	

Sonibromas

77786 Que pasa neeeeeeeeeeng! El Neng
77339 Tienes un mensaje nuevooooooo
77251 Mensajeeeeeeeeeeeeee Sms
77176 Españoles Franco ha muerto Frase
torrente Torrente Imitación
77762 Como el luisma no se entera Luisma
77419 Por dios trata de cogerlo Luis Moya
77287 Coge el telefono que esta sonando
77386 Que poderio tengo en el... C. Mairena
77116 R2D2 Star Wars
risa Carcajada Hombre riendo
risita Cuñaaaaao El Risitas
77178 Cuñaaaaao El risitas
77650 Cerco policial Gracioso
77441 Es tu jefe para tocarte los... Barragan
77121 Es tu jefe no lo cojas Frase
77256 Uuu que es eto? Mensaje nuevo gitano
77196 Tienes un mensaje nuevo Frase
77437 Cogelo de una vez Barragan
77472 Que soy el telefono cogerme! Divertido
pocholo Pocholo Imitación
77325 Torrente
77451 Soy yo el movil Pedro Reyes
77253 Soy el movil
boris Boris Imitación
77257 Manolo cabeza webo Manolo
77407 Descuelga el telefono cuñaaaoooo Risitas
77479 Risa bebe Divertido
77188 Arranca llevo manos libres! Frase
77254 Si sueno pues me coges... Movil
77485 Carabirubi El Fari
77301 Cogelo que te voy a dar dos yoyas Carlos
77639 Ir para nada es tonteria.. Cruz y raya
77222 Pedos y eruptos Divertido
77446 Son tus amigos pa Barragan
77787 El Luisma? no aqui no es...te equivocas
77334 Grito de Tarzan Tarzan
77128 Vaa tia vaa Shin Chan
papuchi Papuchi Imitación
77636 Es increible que te suene el móvil Bisbal
77481 Coge ya el móvil! Paleto
77194 Aqui llega torrente Torrente
77452 Po favó coge el telefono Pedro Reyes
77642 El telefono es mi tesoro Gollum
77269 Chinita ven aqui Torrente
77470 Pajaro loco Risa

Sonidos

77259 Esta sonando mi telefono
77223 Formula 1
77000 20th Century Fox
77117 Musica del No-do
77105 Toque militar
77224 El bueno, el malo y el feo
77063 Burro
77217 Gatito
77068 Chimpance excitado
77064 Caballo relinchando
77038 Pistola 9 mm
77114 Vacas
77151 Imitando sonido movil
77047 Sirena de barco
77091 Risa de Thriller
77098 Perro gruñiendo y ladrando
cristal Cristal que se rompe
77074 Gallo cacareando
77118 Tirando de la cadena del vater
77016 Codigo morse
77075 Gallo
77093 Lobo
77062 Buho
radio Tuning radio
77078 Gato maullando
77036 Tormenta
77096 Leon rugiendo
77060 Risa tonta
77065 Caballo
77066 Cerdo
77079 Gato ronronea
77077 Gato enfadado
77113 Rana
77225 Tonos ritmicos
77059 Risa malvada
77011 Beso
77040 Avión cayendo
77041 Explosión 2
77043 Coche de bomberos
77008 Oooh
77014 Modem

Conecta y empieza a bajar contenidos ya! Envía CONFIG3 al 7808 — http://wap.nosolotonos.com

POR MANUEL ARENAS

TECNO

Tecnología a tu alcance

SUPRATECH JAZZ FREE

Otro modelo de Supratech con pantalla OLED y características completas



PVP-R (modelo de 1GB): 100 €

Supratech suele ofrecer productos de calidad y con precios ajustados. Por sólo 100 Euros, el **Jazz Free** ofrece reproducción de audio digital MP3, grabación de hasta 140 horas de voz y radio FM, así como una buena pantalla OLED, con una capacidad total de almacenamiento de 1 GB. Sus dimensiones son sumamente reducidas, dando como resultado un producto altamente recomendable. Por un precio algo inferior (70 Euros), se halla un modelo con 512 MB de capacidad e idénticas características, ideal para quienes no necesiten tanta capacidad.

CAMARA WIFI VEO OBSERVER WIRELESS XT

Una forma de sacar partido a la banda ancha



PVP-R: 450 €

Sin necesidad de tener conectado el ordenador, esta cámara es capaz de enviar imágenes hacia Internet de modo que se puede monitorizar a distancia lo que sucede en el hogar o la oficina durante vacaciones o desplazamientos. Un método fiable y eficaz de conseguir más tranquilidad y seguridad.

NOKIA 8800

Un teléfono de lujo para quienes busquen deslumbrar



PVP-R: 900 €

El catálogo de móviles de **Nokia** es tan extenso que puede permitirse el lujo de incorporar modelos exclusivos que más que potenciar la tecnología de comunicaciones, destacan por su excelente acabado, diseño exclusivo y detalles enfocados a distinguirlos de otros teléfonos. El **8800** es uno de estos modelos, con acabado en acero inoxidable, tapa deslizante y muchos más detalles únicos en su categoría.

RATON MIGHTY MOUSE

Un ratón increíble, no podía ser menos viniendo de Apple...

Mirando de cerca este ratón, pocos dirían que se trata de un modelo con cuatro botones y un sistema de desplazamiento con más margen de maniobra que las tradicionales ruedas. Pero en realidad así es: gracias a un sistema sensible al tacto similar al del *iPod*, este ratón detecta «clics» como si dispusiese de botones izquierdo y derecho. Además, su «mini-joystick» hace posible desplazarse por toda la pantalla en cualquier dirección y no sólo arriba y abajo o lateralmente como sucede con los ratones tradicionales. Diseño y tecnología, de nuevo desde **Apple**.

PVP-R: 55 €

LA COMUNICACIÓN MÁS BARATA
CREATIVE ZEN VISION

La competencia en el mercado de los reproductores multimedia portátiles es feroz. Para competir hay que ofrecer productos de calidad y siempre un paso por delante, como el caso de **Creative** con su **Zen Vision**, un dispositivo multimedia con una pantalla extraordinaria, una capacidad de 30 GB y todo un extenso repertorio de funciones especialmente diseñadas para mejorar la experiencia multimedia del usuario, tanto para escuchar música como para ver fotos y películas. El tamaño es bastante comedido teniendo en cuenta la calidad y la diagonal de su pantalla, y posiblemente vuelva a convertirse en un competidor para **Apple** y su *iPod*, con una pantalla notablemente más pequeña y menos apropiada para ver contenidos tales como imágenes y vídeos. Otro buen producto de **Creative**.



PVP-R : 219€

RECEPTOR TDT SONY VTX-D800E

Una solución para quienes deseen probar la nueva TV digital terrestre sin adquirir un televisor nuevo. Tan sólo conectando este aparato de Sony a la toma de antena y al televisor, se podrán ver las emisiones TDT aprovechando las ventajas de esta nueva forma de ver la tele, con mayor calidad y funciones multimedia.



AVERMEDIA AVERTV HYBRID+FM CARDBUS

La televisión digital terrestre (TDT) está a la vuelta de la esquina, y AverMedia ya ofrece una solución apropiada para verla en equipos portátiles, sin renunciar a la recepción de la televisión analógica tradicional

SAMSUNG YEPP YP-U1

Un modelo más dentro de la gama YEPP de Samsung, dispuesto a rivalizar con el modelo iPod Shuffle de Apple. Como señal de identidad cabe destacar su pantalla de reducidas dimensiones pero buena visibilidad. Un componente que no está presente en el Shuffle.



CYBERSHOT DSC-T5

Sony ha conseguido atraer la atención de numerosos usuarios gracias a la serie «T» de cámaras digitales. El modelo T5 es el modelo más reciente



Una de las características más atractivas de las cámaras digitales dentro del mercado de consumo es, sin duda, el reducido tamaño de algunos modelos, perfectamente transportables en un bolsillo o en un bolso de mano. Diseños planos y un peso que apenas sí supera los 120 gramos contribuyen a que casi todo el mundo pueda llevar consigo una cámara digital de calidad sin sacrificar la ergonomía. **Sony**, con su serie **CyberShot DSC «T»**, lleva bastante tiempo ofreciendo modelos extraplanos y ligeros, basados en su excelente sensor de 5'1 Megapíxeles, óptica *Carl-Zeiss* y un *zoom* óptico 3x diseñado de tal forma que la lente no sobresale del cuerpo de la cámara, lo cual permite usarla con más tranquilidad y sin miedo «a romper algo». El modelo T5 aporta un nuevo diseño con varios colores donde elegir, un precio sumamente ajustado y mejoras en la autonomía, con hasta 240 fotos para hacer antes de tener que cargar la batería de nuevo. Además se incluyen 32 MB de memoria interna, que aunque no es posible almacenar muchas imágenes, sí pueden suponer una solución de emergencia en algunos casos. Lo más recomendable será adquirir una tarjeta *Memory Stick Duo* con al menos 256 MB de capacidad, siendo recomendables 512 MB (y más si el presupuesto lo permite). Los precios han bajado durante los últimos meses, por lo que es probable que no suponga problema alguno adquirir una tarjeta de memoria con estas capacidades. Se trata de un modelo con pocos ajustes manuales, lo que puede ser un inconveniente para fotógrafos acostumbrados a controlar todos los parámetros de las fotos, pero para los usuarios menos expertos será una ventaja gracias a los programas predefinidos. Sin embargo, para expertos, este modelo es excelente para hacer fotos sin tener que llevar la cámara pro o semi pro en eventos nocturnos, reuniones...

CLAVES



http://www.sony.es

SONY CYBERSHOT DSC-T5

FICHA TÉCNICA

- CCD: 5'1 Megapíxeles
- Óptica: Carl-Zeiss F3'5 - 4'4, 35 - 110 mm (zoom 3x)
- Zoom Digital: 2x (4x smart zoom)
- Memoria Interna: 32 MB
- Memoria externa: Memory Stick Duo / Duo Pro
- Dimensiones: 94 x 60 x 20 mm
- Peso: 139 gramos
- Pantalla LCD: 2'5 pulgadas TFT-LCD, 230000 píxeles
- Grabación de vídeo: sí, hasta 640 x 480 / 30 fps.
- Autonomía: hasta 240 fotos

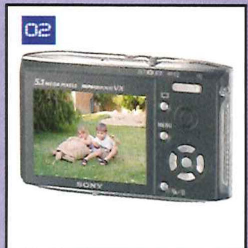
«DISEÑO, TECNOLOGÍA Y ERGONOMÍA»

VALORACIÓN

Una cámara que permitirá hacer fotos de gran calidad en todo momento y lugar, con un precio comedido y un diseño sumamente atractivo. Una herramienta creativa de gran valor para todos los usuarios.

PVP-R.: 350€









01. La DSC T5 es extremadamente fina y transportable.
02. La pantalla TFT de 2'5 pulgadas permite visualizar las fotos y vídeos con una nitidez y colorido entre los mejores del mercado.
03. El diseño es un factor muy cuidado en este modelo, con varios colores donde elegir.
04. El diseño vertical de la cámara es bastante novedoso, aunque a la hora de manejar la cámara no habrá diferencias notables respecto a otros modelos.

POR ANA MÁRQUEZ

MODA

Tendencias de última generación

noticias



Pedalea como Armstrong

Nike lanza una nueva línea de productos para practicar el ciclismo, que es el mismo que Lance Armstrong ha utilizado durante el Tour de Francia. Esta colección abarca desde prendas técnicas, como el maillot, zapatillas y culotte, a accesorios de línea deportiva de relojes y gafas. Asimismo, por cada producto vendido de esta línea, Nike ingresará en la LAF un Euro, es decir el mismo importe que con la conocida pulsera amarilla.

Un gol fashion

La línea Kim Jones de Umbro amplía su colección para el próximo año con prendas y calzado de fútbol, pero con un remarcado estilo urbano. Además, la firma inglesa renueva la primera equipación del Malaga C.F. y amplía su contrato hasta 2010. Así, la equipación ha sufrido algunos cambios como el predominio del color azul sobre el blanco.

Para amantes del sk8

El Quikride Tour visita San Sebastián, Madrid, Valencia y Málaga en septiembre, lugares donde el equipo europeo de skate organizará juegos para enseñar a los asistentes al evento. Posiblemente los saltos que se ejecuten no sean tan espectaculares como el realizado por Danny Way en la Gran Muralla China (véase en la foto) pero merecerán la pena.



Zapatillas diseñadas para deportes de baja intensidad como el yoga o pilates. De Nikewomen



Pantalón ancho de punto, ideal para combinar con cualquier sudadera, de Adidas.

VERSÁTIL TENDENCIA

Diseños que hacen dudar del verdadero uso de sus prendas, ¿para ir al gimnasio o para dar un paseo? Las firmas apuestan por la comodidad y tejidos transpirables, pero sin olvidar las tendencias actuales. La inspiración se encuentra en la calle, en la música y en la versatilidad. Moderniza tu ropa deportiva mezclando lo urbano con lo casual.

Top ceñido sin mangas de algodón. Posee un divertido e inocente estampado, de Roxy.

PONTE EN FORMA

Ya sea en el gimnasio o en casa, no debes olvidar tu imagen. Unas mallas bonitas o una camiseta llamativa te motivarán para conseguir la figura que desees



Tensor de goma para mejorar la fuerza y resistencia del antebrazo, de Weider.

CON AYUDA MUCHO MEJOR...

Hay infinidad de técnicas de entrenamiento para el mantenimiento físico, pero el fitness quizá sea el más completo ya que requiere ejercicios de cardio y tonificación. Pero para una mayor efectividad es aconsejable utilizar pesas o tensores. Y el uso de una esterilla o alfombra es indispensable para realizar las rutinas de suelo, como abdominales.

Alfombrilla de gimnasia de polietileno antideslizante, de Weider.

Mancuernas de cromo de 1 kg. de Rubber.

Camiseta de cuello en pico fabricada con tejidos transpirables y sin costuras, de Fila.

Shorts de nylon ligeros y de secado rápido. Lleva cordón en cintura para un ajuste personalizado. De Nike ACG.

Zapatilla ideal para ejercicios de estudio, de gran amortiguación y control. De Reebok.

PRÁCTICO Y «MUY MONO»

Mientras que para el sector femenino las marcas tienden hacia la versatilidad con diseños urbanos, para el masculino han preferido mantener una imagen tradicional aunque con colores algo más atrevidos. Así, al clásico uniforme de fitness, de shorts, camiseta y zapatillas, se le han añadido formas y tejidos vistosos pero fundamentalmente cómodos para poder practicar deportes de alto rendimiento y satisfacción.

NO TE OLVIDES DE...

Porque tienes que cronometrar tus pulsaciones, porque con música hacer deporte es más divertido... Algunos complementos son indispensables para hacer más llevadera la práctica de ciertos deportes.

Jukebox de 2 GB para almacenar hasta 500 canciones MP3. Pequeño y muy ligero. De Philips.

Muñequera extralarga y ajustable 100% algodón con estampado marinero. De Levi's Accesories.

Bolsa de deporte con diversos compartimentos en su interior, de Hugo Boss.

Reloj digital con esfera circular. De Benetton.

POR YOLANDA GONZÁLEZ

VIAJES

Donde el protagonista eres tú

Buenos Aires

No hay mejor lugar en el mundo que la capital argentina para pasear por sus barrios, disfrutar del ambiente de sus campos de fútbol, degustar las mejores carnes y marcarse un tango





BARRIOS PINTORESCOS

Cada rincón de Buenos Aires tiene la esencia y las huellas de sus antiguos pobladores. En el de La Boca, en las imágenes de la izquierda, las construcciones recuerdan a los italianos, españoles y polacos que desembarcaron en la ciudad a principios del siglo XIX. No te olvides de disfrutar de los artículos artesanales de su feria de los fines de semana y de pasarte por algunos de sus cafés y restaurantes.

Las calles huelen al aroma que desprenden sus cientos de cafés y suenan a tango, al dulce acento de sus gentes y a campos de fútbol repletos de hinchas que un día se enamoraron de Maradona. Buenos Aires, la capital de Argentina, se ha configurado como uno de los destinos turísticos más apreciados por los europeos. No se sabe qué relación mágica se establece entre turista y ciudad, pero todos regresan a su lugar de origen prometiendo volver. Si la ciudad porteña está en el «top ten» de tus futuros viajes, te ofrecemos algunas claves que te harán más fácil elegir destino. A buen seguro que un punto a favor para que te decantes por Buenos Aires es su clima. Las temporadas más lluviosas, la Primavera y el Otoño, registran una temperatura media de 17º; el Invierno, 12º; y el Verano, 23º. Conocer algunas pinceladas de la historia de Buenos Aires es clave a la hora de moverse por el que es uno de los centros urbanos más grandes del mundo. Hay que remontarse decenas de años atrás para comprender la herencia multicultural que exhibe ahora la capital del tango. Y es que, allá por el siglo XIX, el Estado argentino se propuso poblar la capital, y españoles, sirio-libaneses, polacos y rusos se trasladaron a Buenos Aires y aportaron su granito de arena para convertirla en una ciudad cosmopolita. Las influencias de estas y otras nacionalidades se han plasmado en sus diferentes paisajes y barrios, como es el caso de Recoleta, donde los parques y las zonas verdes conviven con un rico patrimonio artístico y cultural. Un paseo por su famosa Avenida del Libertador te permitirá llegar hasta el Museo

EL TANGO

El baile nacional argentino por excelencia, fusión de géneros europeos y africanos, nació a finales del siglo XIX a orillas del Río de la Plata. En el mes de agosto tiene lugar el campeonato Mundial del Tango, que aglutina a participantes de todas partes del mundo. Otra de las grandes pasiones de los argentinos es el fútbol. Los equipos más populares son *Boca Juniors* y *River Plate*. El polo también convoca numerosos seguidores.



Mucha tradición y modernidad, ocio y cultura conviven en esta ciudad de 202 kilómetros cuadrados.



Nacional de Bellas Artes, las salas nacionales de exposiciones, el centro cultural, el museo de ciencias participativas, la basílica Nuestra Señora del Pilar y el cementerio de la Recoleta. Al pasear por este camposanto podrás contemplar las sepulturas de Eva Perón y Adolfo Bioy Casares. Si tu visita a este barrio coincide con el fin de semana, no dudes en darte una vuelta por su feria de artesanos.
Después de acudir al Puerto Madero, sede del antiguo puerto de Buenos Aires, te recomendamos que te dejes seducir por los encantos de la ciudadela de San Telmo, uno de los más antiguos del lugar . Sus calles estrechas y empedradas esconden edificios de los siglos XVIII, XIX y XX entre los que no faltan los de estilo inglés, francés y *art nouveau*. No te pierdas los espectáculos callejeros de tango que se suceden en los alrededores de la plaza Dorrego.
La plaza de Mayo ha pasado a la historia por ser escenario de todos los acontecimientos políticos y sociales de la República Argentina. En la actualidad, todas las semanas, más de un centenar de madres y abuelas se concentran en torno a este foro para rendir tributo a sus hijos y nietos desaparecidos en la dictadura de 1976. En el centro de la plaza, podrás contemplar frente a la Casa Rosada la estatua de Manuel Belgrano y la famosa Pirámide de Mayo. Sin ningún género de dudas, el barrio de La Boca es uno de los más pintorescos de Buenos Aires. Sus coloridas construcciones fueron levantadas con la chatarra de viejos barcos por los inmigrantes que en el siglo XIX desembarcaban en el puerto. Y ya sabes, para que las más de 10 horas de vuelo se te hagan más ligeras, no te olvides de viajar con el último número de **PlayStation2 R.O.** Más información en www.buenosaires.gov.ar

Si te suscribes ahora TE REGALAMOS una tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2



Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España*

☐ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €

☐ Por un año (12 números) con una **tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 113 € Resto Paises: 129 €

Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....

Dirección: ....

Población: .... C. P.: ....

Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

☐ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)

☐ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../

☐ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular: ....

Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., R*evista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.

* Oferta válida hasta fin de existencias.

CINE

Lo mejor de la cartelera



LA ISLA

Michael Bay y su acelerado modo de contar películas

■ Después de interpretar a Obi Wan, E. McGregor vuelve a hacer de héroe salvador

POR ISABEL GARRIDO

TÍTULO ORIGINAL: THE ISLAND
DIRECTOR: MICHAEL BAY
GUIÓN: CASPIAN TRETWELL-OWEN, ALEX KURTZMAN Y ROBERT ORCI. BASADO EN UNA HISTORIA DE CASPIAN TRETWELLEWAN
MCGREGOR, SCARLETT JOHANSSON, SEAN BEAN, DJIMON HOUNSON, STEVE BUSCEMI
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: WARNER BROS

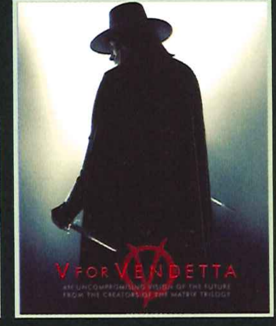
Del director de *Armageddon* y *Pearl Harbor*, como reza la campaña de promoción, nos llega esta particular «Isla» rodeada, más que de agua, de mucha pero que mucha acción. Exhausto puede quedar el espectador prácticamente desde que empieza la película que dirige Michael Bay y en la que nada es lo que parece. ***La Isla*** resulta entretenida y sin duda cuenta con el aliciente de dos valores «interpretativos» muy en alza: el británico Ewan McGregor y la, a veces desconcertante, Scarlett Johansson. Ambos dos deben llegar a un paraíso que buscan con permiso de Sean Bean, que vuelve a hacer de villano, (a veces aspira a tener matices pero termina siendo francamente malo). En dos horas de metraje destacan algunas trepidantes secuencias de locura, que bombardean al espectador casi como si fuera aquel susceptible Alex de *La Naranja Mecánica*. Formalmente también apuntamos algunos planos generales con una fotografía «impresionante» envueltos por una acertada banda sonora que marca el ritmo del montaje visual. Mucha aventura y ¿quién sabe?, a lo mejor algo de reflexión filosófica.

EL SITE DEL MES

V FOR VENDETTA

http://www.vforvendetta.warnerbros.com



Una obra maestra del cómic, llevada al cine

A los hermanos Wachowski no les ha temblado el pulso a la hora de convertir en guión cinematográfico la genial novela gráfica de Alan Moore y David Lloyd. De momento, la web oficial sólo ofrece el primer tráiler, pero éste deja ya patente la fidelidad de la película, que protagoniza Natalie Portman, respecto a la obra original.

POR BRUNO SOL

SR. Y SRA. SMITH

Brad y Angelina forman un matrimonio «matador»



TÍTULO ORIGINAL: MR. & MRS. SMITH
DIRECTOR: DOUG LIMAN
GUIÓN: SIMON KINBERG
REPARTO: BRAD PITT, ANGELINA JOLIE, VINCE VAUGHN, ADAM BRODY, KEITH DAVID
GÉNERO: ACCIÓN/COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX

Meses antes de su estreno, la nueva película del director de *El Caso Bourne*, ya estaba en boca de todos debido al supuesto romance entre Pitt y Jolie. Fuera cierto o no el rumor, la sospecha acabó por dinamitar el matrimonio de Pitt con Jennifer Aniston. En Sr. y Sra. Smith, los dos mayores *sex symbols* del planeta destilan una química que no se veía en la gran pantalla desde hace años. Son un matrimonio modélico, pero ambos ocultan al otro su verdadera profesión: asesinos a sueldo. La verdad saldrá a la luz cuando reciban un nuevo «encargo»: matar a su pareja. Cuando entran en acción las armas automáticas y los explosivos ya no se puede hablar de riña doméstica...

CHARLIE Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATE

Tim Burton vuelve para contarnos otro cuento.



TÍTULO ORIGINAL: CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY
DIRECTOR: TIM BURTON
GUIÓN: JOHN AUGUST, BASADO EN EL LIBRO DE ROALD DAHL.
REPARTO: JOHHNY DEPP, FREDDIE HIGHMORE, DAVID KELLY, HELENA BONHAM-CARTER, NOAH TAYLOR, MISSI PYLE, DEEP ROY Y CHRISTOPHERLEE
GÉNERO: AVENTURAS
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: WARNER BROS

Como ya sucediera con *El Planeta De Los Simios*, Tim Burton vuelve a hacer un *remake* (quizá poco conocido) de una película de 1971 (*Willy Wonka y La Fábrica de Chocolate*) que ya recreaba esta historia de Roald Dahl. Burton hace su versión con un guión ágil y cuidado al detalle, muy apropiado para los más pequeños que no aguantan mucho en una sala de cine. Pero no debemos engañarnos, el producto es de una calidad suprema, como un delicado bombón de chocolate, que satisfará los paladares más exquisitos de cualquier edad sin empachar a nadie. Impresionante el tratamiento digital de los colores. De fábula.

EXTRAÑAS COINCIDENCIAS

La nueva comedia existencial del director Tres Reyes



TÍTULO ORIGINAL: I ♥ HUCKABEES
DIRECTOR: DAVID O. RUSSELL
GUIÓN: DAVID O. RUSSELL Y JEFF BAENA
REPARTO: JASON SCHWARTZMAN, DUSTIN HOFFMAN, LILY TOMLIN, JUDE LAW, NAOMI WATTS, ISABELLE HUPPERT, MARK WAHLBERG
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX

A pesar de su deslumbrante reparto, ***Extrañas Coincidencias*** (criminal traducción del original *I ♥ Huckabees*) no es una película muy accesible, lo que explica el gran retraso con que llega a las pantallas españolas. Su excéntrica trama (dos detectives existenciales, Hoffman y Tomlin, acaban poniendo patas arriba la vida de todos aquellos que contratan sus servicios) no tiene nada que envidiar a las paranoias del guionista Charlie Kauffman. El título original de la película hace referencia a una cadena de grandes almacenes, *Huckabees*, en la que trabajan Law y Watts, y contra la que combate el ecologista Jason Schwartman.

POR B.S.

LOS MEJORES TRAILERS DE LA RED

En la red encontrarás acción, fantasía y el retorno de Terry Gilliam



TRANSPORTER 2

Luc Besson y Jason Statham resucitan al chófer Frank Martin, habilidoso con el volante y todo un as a la hora de «partir caras».

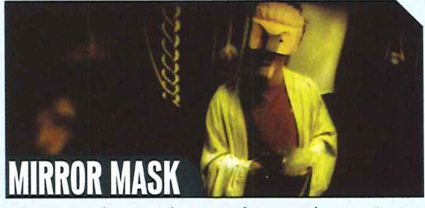
www.transporter2movie.com



THE LEGEND OF ZORRO

Tras siete años, Antonio Banderas vuelve a enfundarse el antifaz del Zorro, acompañado de nuevo por Catherine Zeta-Jones.

www.sony.com/zorro



MIRROR MASK

¿Qué sucede cuando unen fuerzas dos genios de la talla de Neil Gaiman y Dave McKean? La respuesta, un filme bello y sorprendente

www.sonypictures.com/movies/mirrormask



THE BROTHERS GRIMM

El esperado regreso de Terry Gilliam al género fantástico, sobre guión de Ehren Kruger, hará cambiar tu visión de los cuentos de hadas.

www.miramax.com/thebrothersgrimm



Por Isabel Garrido

ROBOTS

Siempre, una buena caja de herramientas da mucho de sí

Todo parece indicar que la animación digital está dejando en un segundo plano lo tradicional, pero no nos atrevemos a aventurar nada en absoluto respecto a este género, y más cuando estamos refiriéndonos a una manifestación artística como son los populares «dibujos». Lo que sin duda cabe es que el formato digital va ganando en texturas, en familiaridad y, sobre todo, en ingenio y creatividad. También diremos que en «naturalidad» de movimientos gracias a técnicas como el *motion capture*. Pero en películas como éstas, cuando los protagonistas son totalmente «fantásticos» resulta aún más gratificante cada uno de los gestos y ademanes de Rodney y sus amigos, porque los lúcidos cerebros que ya nos asombraron con aquel *Ice Age*, vuelven a dejarnos boquiabiertos con un exultante trabajo de creatividad.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

El plato fuerte es sin duda el corto *La Tía Turbina*, producto exclusivo para el formato doméstico. Después un adelanto de la segunda parte de *Ice Age*, escenas eliminadas (trabajo extra para el equipo), juegos interactivos, los actores que dan las voces a los Robots, comentarios en audio y un corto de la genial ardilla de *Ice Age*.

VALORACIÓN: 5/5

Una película excepcional que espera tener también su éxito en el formato de UMD-Vídeo para **PlayStation Portable**. Eso sí, siempre recomendar la versión original de la película. Florentino Fernández esta genial, pero Elsa Pataky y Alejo Sauro «chirrían» un poco.



No sólo los personajes, sino que también los escenarios son todo un reto para que el espectador se recree a gusto



DIRECTOR: CHRIS WEDGE
REPARTO: PELÍCULA DE ANIMACIÓN
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT.
TIPO DE DVD: DVD 9
IDIOMAS: INGLÉS, ESPAÑOL, CATALÁN Y PORTUGUÉS. TODOS EN DOLBY DIGITAL 5.1 SURROUND.
SUBTÍTULOS: INGLÉS, ESPAÑOL, CATALÁN Y PORTUGUÉS
P.V.P.: 19,95 EUROS



Por Bruno Sol

SALEM'S LOT

Una versión bastante fiel del best-seller de Stephen King

No hay año en el que la televisión no recurra a la obra del prolífico Stephen King para provocar el terror entre los espectadores. ***Salem's Lot*** es una de las novelas más populares del genio de Maine, adaptada con brío a lo largo de tres intensas horas, en las que se narra cómo la plaga del «vampirismo» se extiende por un pacífico puebo. Entre el reparto destacan Donald Shuterland y Rutger Hauer en el papel de villanos. Rob Lowe es el atormentado héroe de la historia.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

Ni un solo extra. Una pena.

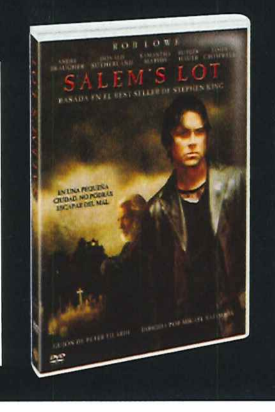
VALORACIÓN: 3/5

Si no puedes esperar a ver esta miniserie en TV, este DVD es una excelente opción.



LA VERSIÓN DE TOBE HOOPER

En 1979, el director de *La Matanza De Texas* adaptó el libro de Stephen King en una miniserie para TV con David Soul y James Mason. En España causó impacto, sobre todo por la escena del niño vampiro que entra por la ventana.



DIRECTOR: MIKAEL SALOMON
REPARTO: ROB LOWE, DONALD SUTHERLAND, RUTGER HAUER, SAMANTHA MATHIS, JAMES CROMWELL
GÉNERO: TERROR
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: WARNER HOME VIDEO
TIPO DE DVD: DVD-9.
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, ALEMÁN, POLACO (TODOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, ALEMÁN, PORTUGUÉS, FINLANDÉS.
P.V.P.: 18 EUROS.

Por B.S.

NAPOLEON DYNAMITE

La última «marcianada» que nos llega de Estados Unidos

Napoleón es un tipo peculiar. Calza botas de nieve sea cual sea la época del año, viste camisetas dignas de una jubilada de Alaska y tiene la capacidad de comunicación de un grillo. Pero destila un encanto irresistible, al menos para la crítica y el público estadounidense, que han elevado esta película a la categoría de obra de culto. Aún nos explicamos por qué.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5

Comentarios del director. Cuatro escenas eliminadas. Documental *La Boda del Siglo*.

VALORACIÓN: 3/5

Una comedia rematadamente extraña, protagonizada por un ejército de *freaks*, a cual más repulsivo. O la odias o caes rendido ante ella.



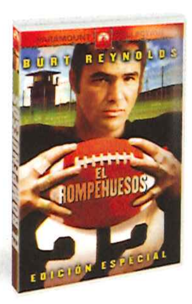
LOCOS POR NAPOLEÓN

Nadie duda ya en calificar a *Napoleon Dynamite* de fenómeno sociológico. La fiebre por la película ha propiciado la aparición de todo tipo de *merchandising*, desde llaveros con los dibujos de Napoleón a figuras de acción del sello McFarlane. Si quieres verlas, las encontrarás en www.spawn.com

DIRECTOR: JARED HESS
REPARTO: JON HEIDER, JON GRIES, TINA MAJORINO, EFREN RAMIREZ, AARON RUELL
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD 9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS (TODOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS...
P.V.P.: 17,95 EUROS


Reynolds interpreta a un preso, antigua estrella del fútbol americano. Tendrá ocasión de vengarse de los guardias en un partido muy especial

por Bruno Sol



DIRECTOR: ROBERT ALDRICH
REPARTO: BURT REYNOLDS, EDDIE ALBERT, ED LAUTER, MIKE CONRAD
GÉNERO: DRAMA/DEPORTIVO
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ITALIANO (MONO)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ITALIANO
P.V.P.: 17,95 €

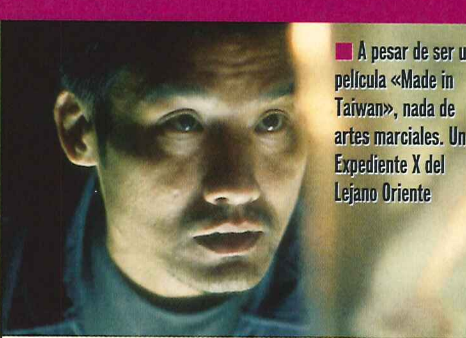


EL ROMPE-HUESOS E.E.

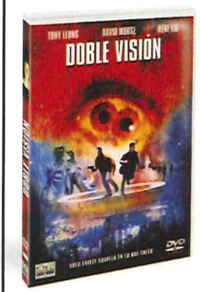
Para conmemorar el estreno del *remake* de ***El Rompehuesos*** (con Adam Sandler), **Paramount** edita en DVD la película original en una edición especial con nuevos extras creados para la ocasión.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5
Comentarios de audio. Dos documentales (*Haciendo Historia* y *Preparando Mean Machine*). Tráiler original. Avance *El Rompehuesos* (2005).

VALORACIÓN: 2/5
Burt Reynolds es la estrella de esta película deportiva, que interesará principalmente a los aficionados al fútbol americano.


A pesar de ser una película «Made in Taiwan», nada de artes marciales. Un Expediente X del Lejano Oriente

por I.G.



DIRECTOR: CHEN KUO FU
REPARTO: TONY LEUNG, DAVID MORSE, RENE LIU, DAI LI ZEN
GÉNERO: THRILLER
PAÍS DE ORIGEN: TAIWAN
DISTRIBUIDOR: SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: MANDARÍN, INGLÉS Y ESPAÑOL (TODOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, PORTUGUÉS E INGLÉS
P.V.P.: 14,99 €

DOBLE VISIÓN

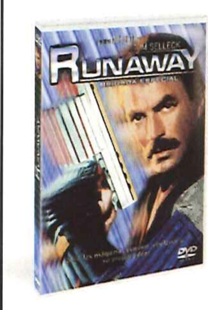
Muy poco espacio para hacer justicia a una película *taiwanesa* que se presenta como un producto francamente solvente y que sin duda la mayoría no habréis oído hablar de él. Tan entretenida como cualquier película de aventuras de Hollywood y de las buenas.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 1/5
Lo que le falla es que sólo incluya un tráiler de cine.

VALORACIÓN: 3/5
Sin duda nos hubiera gustado ver algún *Making Of* o reportaje de cómo se hizo el filme para comprobar que el cine es un lenguaje y un arte universal.


Gene Simmons, el cantante y bajista de KISS, encarna al diabólico diseñador de los robots que atormentan a Tom Selleck

por B.S.



DIRECTOR: MICHAEL CRICHTON
REPARTO: TOM SELLECK, CYNTHIA RHODES, GENE SIMMONS, KIRSTIE ALLEY.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: SONY PICTURES H.E.
TIPO DE DVD: DVD-5
IDIOMAS: CASTELLANO SURROUND, INGLÉS 4.0
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN...
P.V.P.: 14,99 €

RUNAWAY

Además de firmar *best-sellers* de la talla de *Parque Jurásico*, Michael Crichton dirigió unas cuantas películas. Entre ellas, esa obra maestra titulada *Almas De Metal*, y otros filmes menores como este ***Runaway***, un *thriller* futurista en el que Tom Selleck se enfrenta a un malvado diseñador de robots.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5
Dos tráilers, pero ninguno de ellos es el de la película.

VALORACIÓN: 3/5
Aunque ahora sus efectos especiales parecen ingenuos, ***Runaway*** causó sensación en 1984. Una peli entretenida.


Aunque aquí pasó por los cines prácticamente desapercibida, en EE.UU. cosechó excelentes resultados de taquilla

por I.G.

DIRECTOR: THOMAS CARTER
REPARTO: SAMUEL L.JACKSON, ASHANTI
GÉNERO: DRAMA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: INGLÉS Y CASTELLANO EN 5.1
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS
P.V.P.: 14,99 €

COACH CARTER

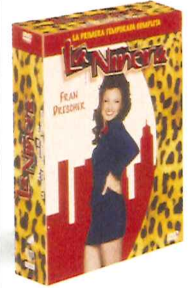
Uno de esos largometrajes «deportivos» en los que, en este caso el baloncesto, es la tabla de salvación para los sectores marginales de la complicada y a veces imcomprensible sociedad yanqui.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5
Incalificables. Inexistentes.

VALORACIÓN: 4/5
La película, intensa, profunda y que permite a sus intérpretes dar lo mejor de su trabajo, puede quedar eclipsada por una pobre edición en DVD para un título actual que hace poco pasó por las pantallas de cine.

La deslenguada Fran pondrá patas arriba la existencia de un millonario productor de Broadway y su familia

por B.S.



DIRECTOR: VARIOS
REPARTO: FRAN DRESCHER, C. SHAUGHNESSY, DANIEL DAVIS, LAUREN LANE
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: SONY PICTURES H.E.
TIPO DE DVD: 3 DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN
P.V.P.: 29,99 €

LA NIÑERA TEMP. 1

Sony continúa editando en DVD con gran esmero algunas de sus series de TV más populares. Mientras esperamos la cuarta temporada de *Seinfeld*, aquí tenemos la primera tanda de capítulos de ***La Niñera***, las cómicas peripecias de una chica de Queens convertida en la niñera de una rica familia.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5
Comentarios de audio. Tres documentales. Tráilers.

VALORACIÓN: 4/5
Por menos de 30 Euros, 3 DVD con 24 episodios de una serie familiar, pero muy divertida.


Con la ayuda de Holly Hunter, Brittany Murphy investigará el pasado sentimental de su novio

por B.S.



DIRECTOR: NICK HURRAN
REPARTO: BRITTANY MURPHY, HOLLY HUNTER, KATHY BATES, RON LIVINGSTON
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: SONY PICTURES H.E.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO (TODOS EN 5.0)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO Y HOLANDÉS
P.V.P.: 14,99 €

LAS NOVIAS DE MI NOVIO

Más misterioso que conocer el pasado sentimental del novio de Brittany Murphy es saber cómo esta chica logró convencer a los ejecutivos de **Sony** para protagonizar esta comedia romántica. La pobre es tan inaguantable que nos hace añorar los peores bodrios de Sandra Bullock y Meg Ryan.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 2/5
Making Of, Documental, tráiler de cine.

VALORACIÓN: 2/5
Menuda comedia romántica... Ni siquiera hace reír.



YA HAY FECHA PARA EL DVD DE STAR WARS EP.III

Ha sido sin duda la gran noticia del verano, dentro del mercado del DVD. **Lucasfilm** y **20th Century Fox HE** han anunciado que pondrán a la venta *Star Wars Episodio III: La Venganza De Los Sith* el 2 de noviembre, con sólo un día de retraso respecto a su lanzamiento en EE.UU. Serán 2 DVD que mantendrán la estética en la carátula y los menús de los anteriores lanzamientos *SW*, aunque al parecer no incluirán escenas eliminadas. La nota oficial suministrada por **Lucasfilm** habla de un documental de larga duración, dos *featurettes*, y los 15 mini documentales extraídos de la página web oficial de *Star Wars*. **LucasArts** y **Activision** han elegido ese mismo día para lanzar *Star Wars Battlefront II*, la esperada secuela del juego *más vendido de StarWars*.



LA BRUJA MÁS FAMOSA DE LA TV LLEGA AL DVD

A sólo unos meses de estreno de la versión cinematográfica de *Embrujada* (protagonizada por Nicole Kidman), **Sony Pictures HE** ha decidido rescatar el clásico televisivo de los 60 en una soberbia edición DVD que reúne los 36 capítulos de la primera temporada, más un montón de extras. Si disfrutaste de *Embrujada* cuando la emitían en *La Bola de Cristal*, no te lo pierdas.



UNIVERSAL RECUPERA TRES CLÁSICOS DE JOHN HUGHES

Además de firmar guiones para otros directores, John Hughes se coronó como el rey de las comedias juveniles durante la década de los 80. Machacado por la crítica de la época, su legado ha sido reivindicado por directores como Kevin Smith (Clerks, Mallrats) que lo consideran su ídolo. **Universal Pictures** va a comercializar el 31 de agosto tres de las comedias más conocidas de Hughes: *Dieciséis Velas*, *La Mujer Explosiva* y *El Club De Los Cinco*. P.V.P.: 14,94 €.

DOS ÉXITOS CATÓDICOS, EN FORMATO DIGITAL

Más series de TV que aterrizan al DVD, en este caso un éxito del pasado y otro de rabiosa actualidad. **Buenavista HE** comercializará el 21 de septiembre las primeras temporadas de *Las Chicas De Oro* y *Scrubs*. Esta última se emite actualmente en C+ y es una disparatada serie sobre médicos protagonizada por Zach Braff.



POR BRUNO SOL

CÓMIC

Universos de papel



EL LIBRO DE LAS CASAS ENCANTADAS

Ocho fantasmagóricos relatos (siete narrados en forma de viñeta, más un cuento corto) y una entrevista al médium Larry Dreller conforman esta recopilación de la editorial **Dark Horse** que entusiasmará a los *fans* de las historias de espectros y aparecidos. Historias cortas, pero impactantes, entre las que destaca una aventura inédita de *Hellboy*, con guión y dibujo de Mike Mignola, y un cuento de fantasmas ¡protagonizado por perros! ***El Libro de las Casas Encantadas*** es un nuevo lanzamiento de **Made In Hell**, el sello de **Norma Comics** especializado en terror.

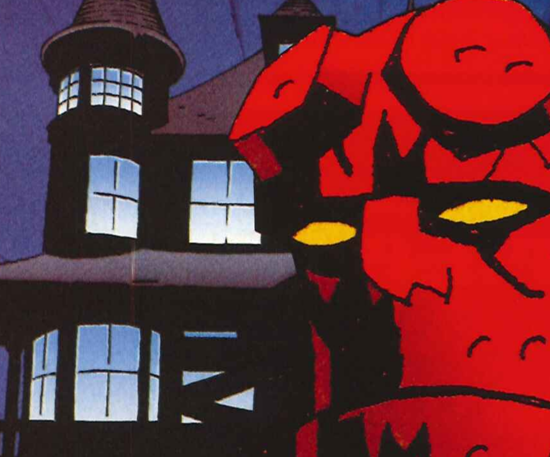
GUIÓN: VARIOS AUTORES
DIBUJANTE: VARIOS AUTORES
EDITORIAL: NORMA COMICS
P.V.P.: 14 €







Entre los incontables atractivos de este libro/cómic está una aventura inédita de Hellboy

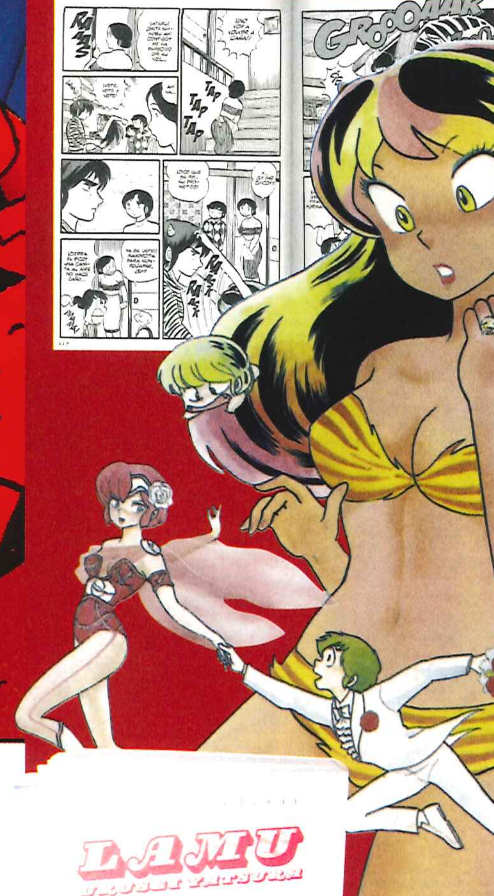


GLÉNAT RECUPERA, DE FORMA ÍNTEGRA, EL PRIMER GRAN ÉXITO DE RUMIKO TAKAHASHI

LAMU URUSEI YATSURA

GUIÓN Y DIBUJO: RUMIKO TAKAHASHI
EDITORIAL: GLÉNAT EDICIONES
P.V.P.: 12 €

Mucho antes de *Ranma 1/2*, Rumiko Takahashi se consagró en 1978 como una *mangaka* de éxito gracias a *Urusei Yatsura*, las aventuras de una extraterrestre con bikini atigrado y una habilidad innata para causar problemas al pobre Ataru, el terrícola de la que está enamorada. 34 volúmenes duró esta obra, que llega ahora a España de forma íntegra, después de que **Planeta** editara la primera parte hace una década.





GUIÓN: JOHN WAGNER
DIBUJO: VINCE LOCKE
EDITORIAL: ASTIBERRI
P.V.P.: 18 €

UNA HISTORIA VIOLENTA

Mientras esperamos ver estrenada en España la última película de David Cronenberg, ya podemos disfrutar de la novela gráfica en la que está basada. Una Historia Violenta es pura novela negra en forma de viñetas, la última genialidad de John Wagner, el guionista creador del Juez Dredd. Junto al ilustrador Vince Locke, Wagner nos cuenta la historia de un tipo normal, cuyo heroísmo en un momento determinado acabará por desvelar un antiguo secreto que pondrá en peligro a su propia familia.


Will Smith
es
HITCH
UMD. VIDEO
para PSP
Will Smith
es
HITCH
Conócele, él te garantiza el éxito
La comedia del año
el 1 de Septiembre
en DVD VIDEO
Y EN UMD. VIDEO
PARA
PSP
PlayStation Portable
COLUMBIA PICTURES
SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT

POR ANA MÁRQUEZ
FOTOGRAFÍA: SONY BMG



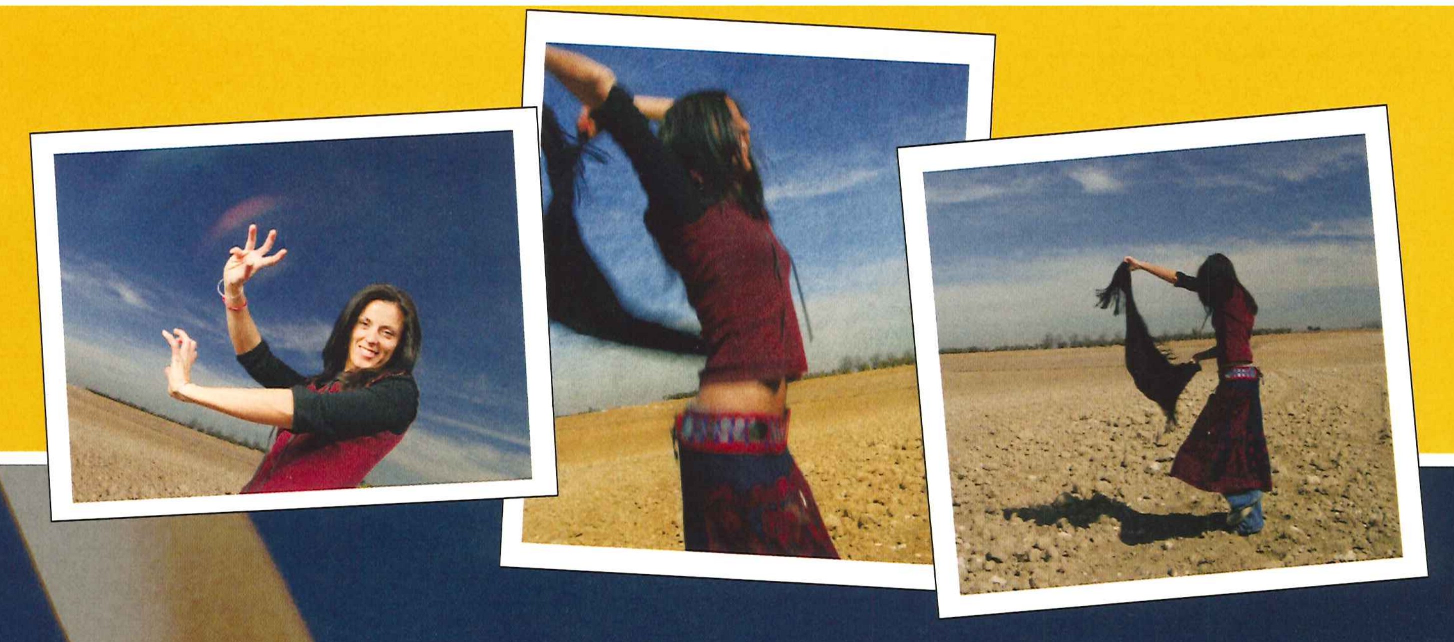
Chambao

Para ella no hay obstáculos en la vida, con energías renovadas y al frente del grupo, Lamari retoma su carrera

Se te considera la madre del «flamenco chill», ¿cómo suena ese estilo en *Pokito a Poko*?
Una pregunta difícil de responder... Chambao hace flamenco *chill* porque fusiona la electrónica con el flamenco, por eso en un principio, cuando aún éramos tres los que formábamos el grupo, nos pusimos esa etiqueta. De hecho el grupo no tenía ni siquiera nombre. Las maquetas que íbamos repartiendo hasta que llegamos a **Sony** simplemente ponían «El auténtico flamenco chillout» para que las discográficas supieran lo que iban a escuchar. Pero hoy en día no considero que **Chambao** sólo haga música *chill*, en este disco más que nada está reflejado que me divierto con la fusión y que me gusta mucho el flamenco. Con esto no quiero decir que desprestigie el flamenco puro, lo que pasa es que por generación o lo que sea a mi me ha tocado la electrónica.

Érais tres y ahora estás tú sola, ¿te ves capaz de tirar para adelante con Chambao?
Por supuesto, tengo las pilas más recargadas que nunca después de haber superado

«HE CONSEGUIDO APRENDER A LLEVAR LAS RIENDAS DE MI VIDA»



Encima de un escenario, acompañada de diez músicos, es donde realmente Lamari saca la «fierecilla» que lleva dentro

mi enfermedad... Pero no pienso explicar lo que ha pasado con el grupo, simplemente creo que la gente cambia y las personas evolucionan a su manera.

¿Te ha cambiado la vida tras luchar contra una enfermedad tan dura como es el cáncer?

Más bien me ha cambiado el ritmo. Soy una persona muy activa y lo sigo siendo, pero de otra manera. Hay que aprender a disfrutar de la vida, he pasado de estar en un estado en el que iba a cien por hora las veinticuatro horas del día y a marchas forzadas a llevar las riendas de mi vida a la velocidad que considere mejor. No creo que mis padres me hayan puesto en la vida para estar al límite de mis posibilidades, sino para disfrutar y aprender a conocerme a mí misma, a saber a no complicarte la vida echándote más cosas encima de las que puedas llevar, como un trabajo que te sobrepasa o una relación que no da más de sí.

Han pasado dos años de *Endorfinas en la Mente*, ¿qué ha sucedido en ese tiempo para hacer *Pokito a Poko*?

En realidad de un disco a otro no ha habido ningún paréntesis de reflexión o creación, sino una continuidad. Todos los días surgen canciones en tu cabeza, hay algo que sale y vas tirando de esa idea que ha nacido. Si no te gusta mucho la aparcas y dices «pá otro día será, o pá otro disco quedará mejor. Yo no desecho ná».

Entonces como nació *Pokito a Poko*...

El disco se ha editado este año, pero lo hicimos «poco a poco»; por ejemplo, la canción *Mi Primo Juan* estaba hecha desde las primeras maquetas del anterior disco, pero no nos encajaba para *Endorfinas en la Mente*, y *Pokito a Poko* salió en noviembre del año pasado como *single* debut... Ha sido un proceso paulatino.

¿*Pokito a Poko* es la actitud o el espíritu de Chambao?

Es mi filosofía de vida, me gusta masticar las cosas y que no me desborden. Es fundamental parar y fijarme en lo que me rodea, en lo que me está pasando.

En qué se inspira Chambao para hacer las canciones.

Tenemos infinidad de fuentes de inspiración, pero la principal es la vida misma. Aunque hay cuatro canciones en el disco que son de un antiguo colega... Me dejó leer sus poemas y al instante empecé a escuchar las notas en mi mente. Le pedí permiso para ponerles música y salió *Dibujo en el Aire, Como la Luz, Chicuelo y Sueño y Muero.*

¿Quién pone lo *chill* y quién lo flamenco?

Todos... Bueno la máquina es la que pone el *chill* (risas). Aunque no es una cosa que vaya por separado, las canciones salen en un principio con la guitarra y la voz, después se van añadiendo sonidos...

Una voz dulce a la vez de pasional, ¿has tenido buenos maestros?

El flamenco lo llevo en la sangre pero la música que hago es de mi cosecha (risas)... Por mis raíces siempre me ha gustado mucho Camarón, La Niña de la Puebla... Es lo que he escuchado desde pequeña pero, según he ido creciendo, el flamenco puro, lo que es guitarra y voz, me cansa y he tirado más hacia Pata Negra, Triana... Hasta descubrir que la fusión es lo que más me atrae, flamenco como base pero con otros sonidos como el cajón, la batería, alguna flauta...

***Dibujo en el Aire*, es un alegato a favor del cambio. ¿Crees que la música debe cumplir una función social?**

Sería muy bonito que la música consiguiera concienciar a la sociedad con un mensaje reivindicativo a favor de la paz, por ejemplo, pero en realidad la música está para disfrutarla y si alguien saca algo más, eso que se lleva.

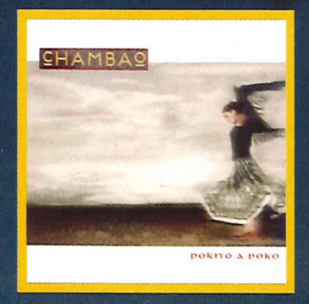
«ES FUNDAMENTAL PARAR Y FIJARME EN LO QUE ME ESTÁ PASANDO, ES MI FILOSOFÍA DE VIDA»

En *Como lo Siento* colabora Miguel Campello (elBicho), y tú participas en su disco, ¿eso se debe a que vuestra música se complementa?

Puede ser, pero en realidad es todo más sencillo... Fue a raíz de un día que nos conocimos en un concierto, de ahí vino otro concierto y después un festival en Tarifa... Nos lo pasamos genial. Conectamos bastante y nos pareció muy buena idea «fusionar» los dos grupos, la voz de Miguel es intensa y muy flamenca, y la mía le aporta cierta suavidad.

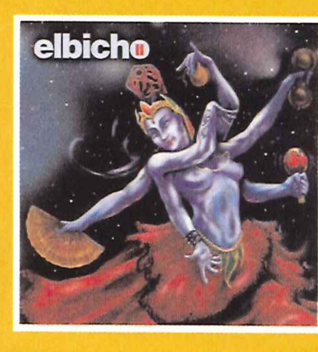
Chambao en directo es...

Pasión. En el disco las canciones llevan programaciones, no hay nada acústico, pero en los directos sí. Me tira más el flamenco que la electrónica y para echar «pa fuera» esa fierecilla que llevo dentro necesito al lado una guitarra, unas palmas...



POKITO A POKO

Canciones para relajar y para emocionarse, Chambao llega al corazón con 12 temas donde se «fusiona» el flamenco con la electrónica. Un hilo musical hecho a base de una programación instrumental con trompetas, guitarras, cajón... al ritmo de bulerías, rumbas e incluso pasodobles. *Pokito a Poko* posee compases tradicionales al son de una voz aflamencada, tierna y pasional. Sin duda, Lamari te cautiva y te extrae de la realidad



La desgarradora voz de Miguel Campello marca el sello de identidad de un disco totalmente acústico apoyado por seis músicos que engloban notas tan dispares como las de *jazz* y *rock* fusionadas con ritmos afro o tan españoles como los de una seguidilla. Una ejecución musical perfecta que consigue despertar un gran cúmulo de sensaciones.





ELLOS TAMBIÉN JUEGAN...

Nadie puede escapar a la tentación de probar la jugabilidad de PSP y mucho menos a la de preguntar cuáles son sus posibilidades. Miguel Campello (vocalista) y dos músicos de elBicho quedaron asombrados ante la máquina de Sony.

POR ANA MÁRQUEZ
FOTOGRAFÍA: DRO EAST WEST



elBicho

Miguel Campello, vocalista del grupo, nos cuenta cómo es el lado más atrevido y psicodélico del flamenco. Una fusión acústica que no suena «a nada ni a nadie» les ha convertido en los representantes de un nuevo estilo de música

La portada del disco muestra a la diosa kali tocando las castañuelas, las maracas... Os habéis vuelto más místicos...
Puede ser. Con esta portada queremos ofrecer una imagen más etérea para mostrar que lo que se va a escuchar es música de ninguna parte y que no se parece a nada ni a nadie. Así, cada elemento tiene un significado, la pulsera de pinchos representa lo *heavy*, las maracas la percusión, las castañuelas el flamenco... Y la diosa representa la espiritualidad. Sin duda ¡una fusión irreverente!

Se puede decir que elBicho y Chambao beben de la misma fuente, del flamenco como base. Pero ¿qué es lo que os hace diferentes?
Hay guitarra, hay percusión, trompeta, flauta... En definitiva somos flamenco fusión, la diferencia es que somos personas diferentes, ellos son de Málaga y nosotros de Madrid y de Alicante... Además, a nosotros nos gusta más lo acústico que la electrónica y flirteamos más con la psicodelia.

De vuestro primer disco ya han pasado dos años, muchos directos, nuevas experiencias, casi habéis conseguido el disco de oro, ¿el tiempo se ha hecho notar en la música?
Más bien nos ha hecho ser mejores personas, nos ha permitido mirarnos en nuestro interior, reflexionar y sacar de cada uno lo mejor. Y claro, eso también se aprecia en la música. De ahí la espiritualidad.

Entonces, ¿qué queréis transmitir con este segundo trabajo?
Sinceramente, aunque preferimos que cada uno interprete las canciones de **elBicho II** como quiera, nos gustaría que la gente al escucharlo se sienta mejor y se pueda realizar como persona.

En más de una ocasión habéis dicho «Pá que decir si en directo somos palabra», ¿a qué os referís?
Mucha gente nos suele preguntar que cuál es nuestro estilo, o como nos definiríamos, y la mejor manera de contestar esta pregunta es que vengas a un concierto, nos veas y saques tus propias conclusiones.

«QUEREMOS QUE LA GENTE SE LO PASE BIEN CON ELBICHO, NO HACEMOS NINGÚN TIPO DE REIVINDICACIÓN»

El póster que incluís en el *digipack* está repleto de frases de amor y desamor, de libertad, de incomprensión... ¿creéis que la música debe cumplir una función social?
No tiene por qué, pero los mensajes están ahí y si llegan a alguien mejor. Nosotros, tanto con mi voz, como con las letras y la música, tratamos de que la gente se lo pase bien, que ría o que llore si es necesario. Pero no hacemos ningún tipo de reivindicación o apología, ni queremos que la gente se comporte de una manera determinada.

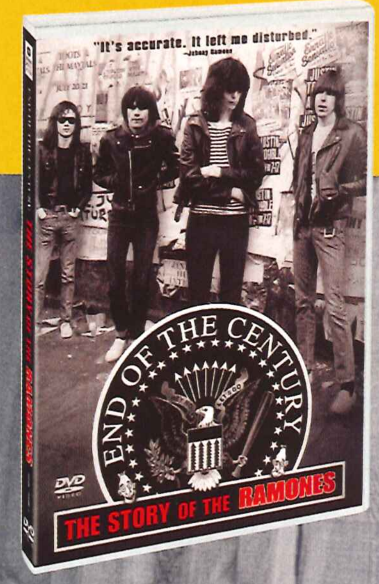
Sois siete los componentes de elBicho, ¿quién tira más de las riendas?
No existe ningún líder, ni una cabeza pensante más que la otra. Las letras de las canciones me gusta hacerlas yo, más que nada porque prefiero cantar cosas mías, pero todos participamos en todo.

«AÚN NOS QUEDA MUCHO POR HACER, DE ENCONTRAR NUEVAS FORMAS DE INTERPRETAR LA MÚSICA»

¿Crees que aún os queda mucho por fusionar?
Más bien por imaginar. Como todo artista tratas de evolucionar, de encontrar nuevos sonidos... Con esto no quiero decir que acabemos haciendo *techno*, pero sí de encontrar una nueva forma de escuchar e interpretar una rumba o una bulería.

¿Qué recuerdos te vienen a la mente si te pregunto por tus comienzos con elBicho?
Uff, era otro rollo, teníamos que cargar y descargar los equipos de música... Pero realmente no hemos cambiado en nuestra forma de pensar y mucho menos de hacer, es como diría un amigo mío «cambian los juguetes pero no la manera de jugar».

CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN, PORTUGUÉS
SONIDO: DOLBY DIGITAL 5.1 SURROUND / DOLBY DIGITAL 2.0 STEREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: SIRE / WARNER MUSIC



END OF THE CENTURY. THE STORY OF THE RAMONES

THE RAMONES

Todos los secretos de la vertiginosa existencia del grupo de Punk-Rock más influyente de la historia desvelados en un emocionante y torrencial DVD: ¡¡¡ONE-TWO-THREE-FOUR...

■ La peculiar y fascinante personalidad de Joey Ramone marcó al grupo en todo momento


Joey Ramone (Jeff Hyman)

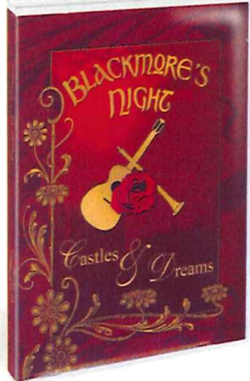


Los tres desaparecidos neoyorquinos y verdaderos artífices y protagonistas de la leyenda «ramoniana» -**Joey** (voz), **Johnny** (guitarra) y **Dee Dee** (bajo)-, son los que, con la ayuda de sus muchos colegas y compinches, van engarzando esta fantástica y triste historia del ascenso, caída y vapuleos intermedios de unos adolescentes de clase media-baja que llegaron a tocar las puertas del cielo y perecieron sin llegar a conseguir el reconocimiento a que se habían hecho acreedores... Todo salpimentado con numerosos fragmentos de actuaciones -siempre incendiarias- más las apariciones estelares de un montón de fans famosos y la nómina completa de baterías y bajistas que formaron parte del grupo, constituye el mejor documento sobre los hermanitos de **Queens**.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5
Trailer, una escena eliminada del montaje original, numerosos fragmentos de entrevistas y subtítulos.

VALORACIÓN: 4/5
Aparecidos a finales de los setenta, al calor de aquella primera explosión *Punk* neoyorquina que vio nacer el recientemente clausurado **CBGB**, de la cual surgieron grupos míticos como **Blondie**, **Talking Heads**, **Television**, **Mink DeVille**, o **Richard Hell & The Voidoids**, los **Ramones** representaron como nadie la turbulencia de una época marcada por las febriles ansias de una generación de adolescentes por hallar un medio de expresión propio y vital. Ante eso, los neoyorquinos proponían velocidad, estribillos gloriosos, cuatro acordes y extrema simplicidad. En otras palabras: diversión en estado puro. Conceptos sumamente básicos y eficientes, que remitían a las mismísimas raíces del *Rock'n'Roll* y que mantuvieron, con férreo orgullo, a lo largo de su frenética y a menudo problemática carrera, narrada aquí, en primera persona, a tumba abierta y sin pelos en la lengua, por sus verdaderos protagonistas. ¿Hace falta decir eso de «imprescindible»?





CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: INGLÉS (CONCIERTO) ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN, ITALIANO, RUSO, CHECO (EXTRAS)
SONIDO: : PCM STEREO / DOLBY DIGITAL 5.1 / DTS 96/24
TIPO DVD: 2XDVD-9
COMPAÑIA: EL DIABLO / SPV

BLACKMORE'S NIGHT

CASTLES & DREAMS

Quién le ha visto y quién le ve. El que fuera sulfúrico guitarrista de algunas de las bandas más importantes de la historia del *Hard-Rock*, como los muy míticos **Deep Purple**, o los no menos legendarios **Rainbow**, regresa acompañado por la prístina voz de la angelical vocalista **Candice Night**, y una banda de acompañamiento de prestaciones y atuendos netamente «folkies», en un doble DVD que documenta a la perfección -hay directos en lugares pintorescos, videoclips, entrevistas...- el actual momento creativo del británico, en las antípodas de sus antecedentes.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

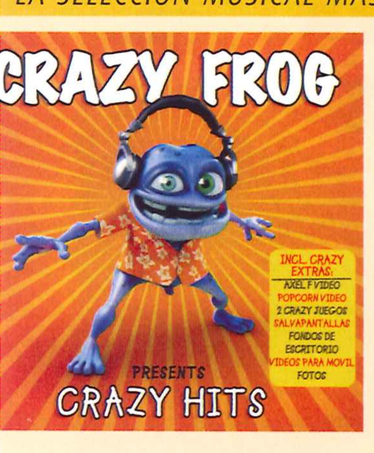
Making of, acústicos, *clips*, documentales, entrevistas, discografía, subtítulos...

VALORACIÓN: 3/5

El antaño furibundo *guitar-hero* se muestra en la madurez como un estudioso de las antiguas músicas campesinas tradicionales de su país, que recrea desde una perspectiva contemporánea, al estilo de las producciones más folklóricas de **Mike Oldfield**. Un tardío y llamativo golpe de timón que denota cierto espíritu inquieto e inconformista en alguien a quien no queda nada por demostrar. Diferente.

COMPACT-DISC

LA SELECCIÓN MUSICAL MÁS AUTÉNTICA DEL MOMENTO



CRAZY FROG

CRAZY HITS
BLANCO Y NEGRO

Más virtual que los mismísimos **Gorillaz**, la *cyber-rana* que arrasa en los teléfonos móviles -y en las listas de éxitos *Pop*- de la **Gran Bretaña**, aterriza en nuestro país con un álbum completo en el que croa con gran salero, a ritmo *bakala* (y con algunas innegables influencias de **Los Pitufos**) un heterogéneo ramillete de tonadas populares (*Popcorn, Pinocchio, Axel F...*) entre las que brilla con luz propia ese inesperado *Bailando*, de Astrud, que jamás sonó tan auténtico como en boca del simpático batracio. Extraños tiempos. Lo último que sabemos es que pretenden hacer una serie de animación con su batracia mascota. ¡Qué cosas!



DESPISTAOS

Y A TI QUÉ TE IMPORTA
EL DIABLO DISCOS

Lujosa reedición del segundo álbum de la banda alcarreña, con el añadido de cinco canciones nuevas y todo un DVD, realizado expresamente para la ocasión, que incluye videoclips, entrevistas, fotos... y su primer concierto.



SHIZOO

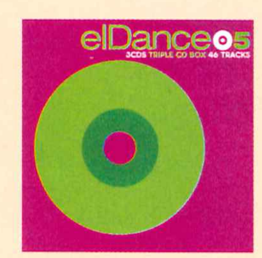
I
EL DIABLO DISCOS

Disco de debut del publicitado primer súper-grupo de *Nu-Metal* nacional, en el que destacan esas influencias del *Heavy* clásico -**Judas Priest**, **Iron Maiden**...- y una producción, epatante, de auténtica categoría internacional.

NO SE LO DIGAS A MAMÁ

SSHHH!!
EL DIABLO DISCOS

En la estela de viejos grupos de *Pop* hedonista para adolescentes tipo **Modestia Aparte**, se presenta este trío, que apuesta por las melodías sencillas, las historias «de toda la vida» y los estribillos adherentes.



VARIOS

ELDANCE 2005
EL DIABLO DISCOS

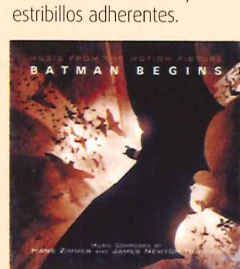
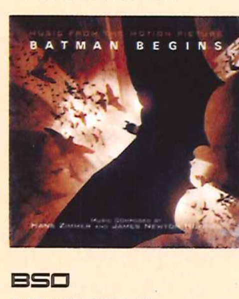
Nueva entrega de la compilación bailonga más puntera de la temporada estival. Tres discos rellenos de *BPMs* para el solaz vacacional, con los habituales Armand Van Helden, Angel City o Narcotic Thrust y sus últimos llenapistas.



MARIO

TURNING POINT
SONY - BMG

Rhythm'n'Blues acaramelado y sedoso, del que hay que destacar, por encima del tono relajado y narcótico de la mayor parte de las canciones o la faraónicaproducción, una voz realmente prometedora y un cierto aliento callejero.

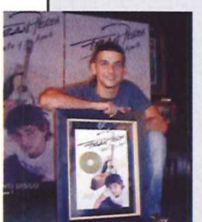



BSO

BATMAN BEGINS
WARNER MUSIC

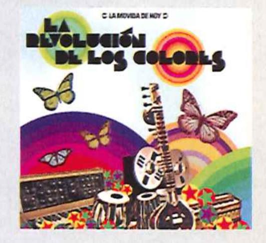
Hans Zimmer y **James Newton-Howard** han sido los compositores seleccionados para poner el contrapunto sonoro a las nuevas aventuras del hombre-murciélago, en esta ocasión de corte severamente orquestal. Para fanáticos.

Chavez Ravine, el nuevo álbum de **Ry Cooder**, es un tributo a la barriada latina del mismo nombre de su ciudad residencial, **Los Ángeles**. Las diferentes músicas de esta ciudad, desde el *Corrido* hasta el *R&B* pasando por el *Jazz* y el *Pop* latino, se unen en este disco, que supone la reaparición del inquieto guitarrista tres años después de su colaboración con el cubano **Manuel Galbán** en ***Mambo Sinuendo***.



Punto y Aparte, el segundo álbum del televisivo **Fran Perea** ya ha alcanzado las 50.000 unidades vendidas. El pasado mes de julio el artista recibió el preciado disco de oro. ¡Enhorabuena!

Stacey Earle & Mark Stuart, la pareja más prolífica del **Americana** vuelven con ***Communion Bread*** su mejor álbum hasta la fecha. Aromas campestres, melodías sobrecogedoras, guitarras cristalinas y dúos vocales en la más pura tradición del *Country Folk* norteamericano. En todas las tiendas desde el 13 de septiembre.



La Revolución de los Colores: La Movida de Hoy es un álbum con un CD y un DVD que recopila el celebérrimo locutor **Chema Rey** (Radio 3) en torno a la psicodelia hispánica del siglo XXI. Contiene las primeras maquetasde **Sidonie** en el 2000, los apuntes frustrados de **Lazy Sundays**, las premoniciones de **Ross** o el definitivo *Looking Through The Hole* de **Deluxe**, entre otras muchas delicias del panorama lisérgico nacional.

Coldplay confirman tres nuevos conciertos en **España**: 20 noviembre, **Barcelona**; 22 noviembre, **Madrid** y 25 noviembre, **San Sebastián**. Seguiremos informando...

Morente Sueña La Alhambra, es el título del nuevo disco del cantaor **Enrique Morente**, dedicado en esta ocasión a su ciudad, **Granada**.

El próximo 12 de septiembre se pondrá a la venta ***Chaos And Cration In The Backyard***, el enésimo trabajo de **Sir Paul McCartney**, para el que ha contado con la colaboración del productor de **Radiohead**, **Nigel Godrich**.

... Y unos días antes, el 30 de agosto, se pone en circulación un doble CD con 26 grabaciones inéditas de **Bob Dylan** que constituyen la banda sonora de ***No Direction Home***, el esperado documental de **Martin Scorsese** sobre el artista.

Tras el enorme éxito de ***Lágrimas Negras***, **Diego El Cigala** publica su nuevo álbum ***Picasso en mis ojos***, dedicado al pintor malagueño, con **Paco de Lucía**, **Tomatito**, **Raimundo Amador**, **Josemi Carmona** y **Jerry González** entre los invitados.

Lisa Stansfield, la voz más sofisticada de **Europa**, ha visitado este verano varias ciudades españolas presentando su aclamado trabajo ***The Moment***, demostrando que se encuentra igual de cómoda en el *Dance*, el *Pop* y el *Soul*.



FOTOGRAFÍA Y TEXTO:
JOSÉ LUIS DEL CARPIO

CITROËN C4

5 PUERTAS - 1.6 HDI 92 SH

Equilibrio y eficacia por bandera

Después de una corta prueba de este modelo, que por precio y tipo de combustible será sin duda de los más demandados, no podemos hacer otra cosa que dar la enhorabuena a los ingenieros de Citroën por varias razones. La primera por apostar por una línea tan vanguardista y original que, como está sucediendo con el Renault Mégane, no dudamos de que poco a poco calará entre los compradores. En segundo lugar por lo equilibrado de este modelo, que anda mucho más de lo que se presupone (si nos hubieran dicho que tenía 110 cv. nos lo hubiéramos creído). Por último, también hay que felicitar a Citroën por su interior tan vanguardista, cuyo salpicadero digital central puede gustar o no, pero no dejará indiferente a nadie (a nosotros nos ha encantado). Pero no todo es perfecto, ya que, aunque el bastidor es noble, se aprecian unas ligeras oscilaciones en curva que transmiten inseguridad. Aunque aplomo le sobra y es difícil que se descontrole, ese balanceo resta confianza al conductor en las capacidades dinámicas del coche. Ese es el único «tirón de orejas» al sucesor del exitoso Xsara, que con variantes como ésta, equilibrada y económica, gozará de gran aceptación en el mercado.

- MOTOR: 1560 cc. (4 cilindros)
- POTENCIA: 92 CV. (4.000 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100: 12,5 s.
- VELOCIDAD MÁXIMA: 180 km/h
- PESO: 1.257 kg.
- CONSUMO:
  Urbano
  5,9 l/100
  Extraurbano
  4,1 l/100
  MEDIO
  4,7 l/100
- DIMENSIONES
  Largo: 4.260 mm.
  Ancho: 1.773 mm.
  Alto: 1.458 mm.
  Maletero: 320 l.
  Depósito: 60 l.

www.citroen.es

(+) MOTOR MUY EFECTIVO Y CON CONSUMOS RIDÍCULOS

(-) SU BALANCEO TRANSMITE UNA FALSA INSEGURIDAD

- **GAMA C4**
  DESDE: 12.620 €
  HASTA: 21.980 €
- **VERSIÓN PROBADA: 16.380 €**





El salpicadero central, repleto de instrumentación digital, es lo más moderno y revolucionario de su competida categoría

DISEÑO 7,5	MOTOR/PRESTACIONES..7,5	ACABADO 7	CONSUMO 8	CALIDAD/PRECIO 8	GLOBAL....7,6

KIA

YA A LA VENTA LOS KIA RIO 2005

Cinco puertas con portón y berlina con cuatro puertas

La sierra norte madrileña sirvió de escenario para la presentación de los nuevos Kia Río, que poco o nada tiene que ver con el modelo del que proviene (salvo el nombre). Creado por equipos de diseño de Kia, el concepto del nuevo producto Rio se desarrolló pensando en alcanzar cuatro objetivos estratégicos: ser el principal coche utilitario de Kia; irradiar deportividad, diversión y dinamismo; ser un medio de transporte práctico, cómodo y espacioso para el conductor y tener una personalidad inconfundible. Se ofrecerá con dos carrocerías, varias terminaciones y tres motorizaciones (1.4 de 97 cv. gasolina, 1.6 de 112 cv. gasolina y 1.5 de 110 cv. diésel).




El diseño del salpicadero es de lo mejor del nuevo Kia Rio





Las motores son de los más potentes de su segmento.



POLIFÓNICAS y SONIDOS REALES

TOP

85302	La tortura
85290	La camisa negra
85629	Gasolina
85378	¡Qué pasa neng!
85145	Pobre diabla
85351	Zapatillas
85439	Axel F (Crazy frog)
84202	Telefono antiguo
82984	Paquito El Chocolatero
85303	Caminando por la vida
85317	Nada fue un error
85342	Devuelveme la vida
82935	Noches de bohemia
82652	Fiesta Pagana
80093	Equador
85265	Esto es pá ti
85662	A toda mecha
85632	Yo no soy tu marido
85103	Baila morena

CINE

85440	Psychedelic...(Cocacola)	80498	El fantasma de la opera
84937	Kill Bill	80125	Mortal Kombat
84724	El bueno, el malo, feo	83687	Pesadilla antes de Navidad
84064	Star Wars	80194	Dirty Dancing
84067	El Exorcista	84943	Shrek 2
80143	La Pantera rosa	84233	La historia interminble
80017	Mision Imposible	80091	20th Century Fox
84759	Gladiator	80238	Indiana Jones
84231	Bar coyote	80023	Austin Powers
80096	Pulp Fiction	85326	Woo-hoo (Kill Bill)
84207	El Padrino	80014	James Bond
80044	Rocky	83901	Zorba el griego
84440	El señor de los anillos	85461	Everyth. burns (4Fantasticos)

TELEVISION

83883	Fraggle Rock	85441	Verano azul
80108	Benny Hill	80174	Expediente X
84560	Curro Jimenez	84437	Shin Chan
85508	Pasión de gavilanes	84329	Mazinger Z
83737	Dragon Ball Z	83648	La familia Munster
83834	La abeja maya	83884	El principe de Bel Air
80025	Los Simpsons	84999	CSI Miami
85219	Volkswagen Golf	80249	Futurama
84940	Sexo en Nueva York	80336	MacGyver
80074	El equipo A	84268	Embrujadas
80048	El coche fantastico	80195	Angel
80131	Buffy Cazavampiros	83838	Negrito del Colacao
84697	CSI Las Vegas	83836	Heidi
85083	Aqui no hay quien viva	84696	7 vidas
80065	Friends	84433	Nos vamos a la cama
84692	Rasca y pica	84966	24 - Serie TV

HIMNOS

82172	Barcelona
83188	Real Madrid
84446	Cara al sol
85220	H. de la legión
82123	Athletic Bilbao
83808	H. de España
82124	Atletico Madrid
84094	H. Republicano
84494	La internacional
84362	Champions League
82190	Betis
84489	Els segadors
84490	Asturias patria querida
84436	100 Real Madrid
84492	H. de Galicia
84932	Real Sociedad

ENVIA **SOUND** Código POLIFÓNICA O SONIDO REAL AL **7372**

Ej: Envía SOUND 85302 al 7372 para que suene "La Tortura" en tu móvil

TAMBIEN AL: 806 52 62 44

SGAE SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES SGAE/RMV&M/ 513/09/9019

ESPAÑOLAS

84997	Valio la pena	82364	Chiquilla
82247	Cannabis	85252	Nunca volvera
85249	Hasta cuando	85158	Volverte a ver
85161	Perdoname	82380	Dame Veneno
85119	Buscate un hombre que t...	85234	No me toques las palmas...
85069	Antes muerta que sencilla	84642	Angel malherido
85670	Eres un enfermo	85430	A tontas y a lokas
84428	Asturias	84826	Dale don dale
84760	Obsesion	85291	Las palabritas

ROCK

80111	Sweet Child of Mine	84624	The trooper
80277	Nothing else matters	84487	We are the champions
80239	Final Countdown	85080	Boulevard of broken dr...
84068	Du hast	83885	Numb
83655	Thunderstruck	85660	Holiday
80298	Master of Puppets	84611	Whiskey in the jar
84976	American idiot	80293	It´s my life
80217	Satisfaction	80062	In The End
81459	Smoke on water	84755	Fear of the dark

DISCO

85048	Enjoy the silence '04
84226	Cafe del mar
80056	Insomnia
85037	Flashdance
84680	Dragostea din tei
85288	Four to the floor
85212	The world is mine
85172	Sound of S. Francisco
83814	Satisfaction
84860	Fly on the wings of love
80153	I Will Survive
85285	Adagio for strings
84973	Call on me
81664	Children
84605	Shin chan dance

POP

80726	No woman no cry
85329	Don´t phunk with m...
84244	Hotel California
85352	Speed of sound
80472	Every breath you take
80485	Imagine
84779	Mariacaipirinha
85341	Incomplete
84248	Losing my religion
83950	Moonlight shadow
85491	Beautiful sou
85328	Femme like U
85500	Chacarron
85493	Since you've been gone
85492	Holloback girl

SONIDOS REALES

EXORCISTA	"Coge el teléfono...¡Cabrón"
FRANCO	"Españoles... Franco ha muerto..."
ORGASMO	Esta lo está pasando muy bien...
SUPERPIJA	Osea... te cojo el teléfono
TELEFONO	Sonará como en casa de tu abuela.
RISA	Carcajada... Para mearse de risa
NUEVO	"¡Tienes un mensaje nuevo!!!"
PADRINO	se creeran que eres de la Mafia
POLICIA	Todos se sentiran como en N Y al oirlo...
MOTOR	Arranque de una harley davidson
SUPLICO	"Por favor, que alguién me coja..."
INFIERNO	Thriller, la carcajada...¡De miedo!!!
TARAREO	¡Agotador! ... pero sólo son niñas...
RADIOTAXI	",shhh 1 coche para ..shhhhh ..."
PAJAROLOCO	¿Te acuerdas del dibujo animado?
POROMPOMPON	...¡pero en versión borracho!
BOMBEROS	¡Cuidado!... Provoca el pánico
NODO	Igual que en los cine de antes

Imitaciones de FAMOSOS

ELNEN	¡Que pasa Nen!
LUISMA	..Como el Luisma no se entera.....
GOLLUM	El telefono es mi tesoro
PORTERO	...un poquito de por favor...
RISITA	¡Cuñaooo! Te suena ¿verdad?
MARTESY13	¡Encarna! Encarna...
RONALDINHO	Vamos a montar una fiesta...
CRUZYRAYA	Ir para nada es tonteria..
GUARDIACIVIL	"...mentalízate, te llama la GCivil"
BORIS	Histérico como siempre
TORRENTE	¿Te lo vas a creer???
POCHOLO	De locura... ¡A tope!
LMOYA	.. A ras, a ras!!!
PREYES	Soy yo, el móvil
BUSTAM	Joder tío cógelo porque....
SHINCHAN	La risa del niño travieso
PALOMINO	...Soy Palomino y te digo Xiu Xiu
MALIGNO	El famoso doctor te avisará

Envía SOUND ORGASMO al 7372 y verás lo que te va a costar no ponerte a cien cuando te llamen

CANCIONES PERSONALIZADAS con tu PROPIO NOMBRE

¿Te llamas ALEX?... ¡Así sonará tu móvil!

ALEX, te llaman ALEX, es el teléfono, fono, fono....
ALEX, ¿quién será?
ALEX, Có-ge-lo, gelo, gelo...

Envía SOUND LETRA y todo seguido el nombre que quieras que suene en la canción al 7372. Si te llamas ALEX lo adaptaremos para que sea tu nombre el protagonista de la canción. Envía SOUND LETRAALEX al 7372 y la canción con ALEX sonará cada vez que te llamen.

FONDOS Y ANIMACIONES

REVOLUCION — 39055, 42012, 37026, 37715, PARA SIEMPRE 41272, 37489, 42742, 41890, 42295, 37526

39251, 36170, 38881, 39071, 37605, 41751, 42941

ENVIA **TELE** Código FONDO O ANIMACIÓN AL **7372**

Ej: Envía TELE 39071 al 7372 para tener el VAMPIRO en tu móvil

TAMBIEN AL: 806 52 62 33

36927, 38917, 36524, 41880, 42813, 41599, 45009 (1 llamada perdida de tu amante — Llamar), 36497, 43068, 41457

37660, 38876, 42336, 37522, 42149, 41080, 42811, 43063, 42940, 37208

35937, 43067, 41082, 43064

ANIMACIONES BABY

BOXEO, BORRACHO, KARATEKA, CHACHACHA

Ej: Envía TELE BOXEO al 7372y verás como se defiende

EL GATO MÁS FAMOSO

RELAMO LA PANTALLA DE TU MÓVIL

LIMPIA TU PANTALLA

+DE 100 MILLONES DE DESCARGAS EN EL MUNDO

Envía TELE GATO al 7372 para recibir la animación del GATO que RELAME tu PANTALLA

TEMAS>Cambia el look de tu móvil por dentro













ENVÍA **SCREEN** Código TEMA AL **7372**

Ej: Envía SCREEN 2607 al 7372 para tener las MOTOS









Menú 3413 Opciones Ir a

Menú 3431 Opciones Ir a

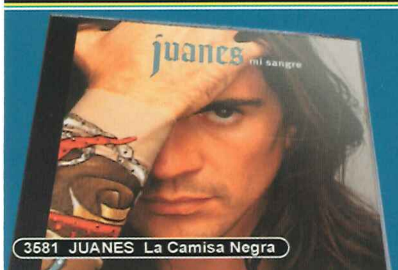
Y también puedes elegir:



ZOMBIES
CHICASEXY
CARIBE
COCHES
KAMASUTRA
MANGASEXY
PECES
CULITOS
TETAS
MONOS
BEBES
UNICORNIOS
AVIONES
CHICOSEXY
PAJAROS
POMPIS
MIRADAS
BICHITOS
COCTELES
PERRITOS
HELADOS
HADAS



Si quieres que los fondos de pantalla y los iconos de tu móvil se cambien por ZOMBIES. Envía SCREEN ZOMBIES al 7372



3581 JUANES La Camisa Negra

3740	50 Cent	Candy shop
2817	Amaral	Dias de verano
2956	Angel Lopez	Hasta cuando
2161	Aventura	Obsesion
2725	Bebe	Siempre me quedará
3562	Black eyed peas	Don´t phunk with my heart
2687	Blur	Song 2
3729	Bryan Adams	Everything I do I do it for you
3425	Bunbury	Lady Blue
3672	Camaron de la isla	Soy gitano
2876	Camela	Presiento que me engañas
2155	Carlinhos Brown	Mariacaipirinha
2620	Chemical Brothers	Hey boy hey girl
2127	Chingy	Right thurr (clean)
3571	Coldplay	Speed of sound
2960	Cortés	No juegues con mi alma
3714	Coti	Nada fue un error
3526	Cubaton Reggaeton	Chupa Chupa
3408	Daddy Yankee	Gasolina
2154	David Bisbal	Camina y ven
3430	David Bustamante	Devuélveme La Vida
2793	David Civera	Perdoname
3558	Decai	Te haría una casita
2176	Depeche Mode	Enjoy the silence 04
3594	Disco Rojo	Call on me
2150	DJ Lhasa	Togheter forever
2792	DJ Tiesto	Love comes again
3432	Don Omar	Pobre diabla
2777	El Arrebato	Buscate un hombre que te quiera
3724	Eminem	Lose yourself



3430 BUSTAMANTE Devuélveme la vida



3681	Ghost	Unchained Melody-BSO original
3677	Gladiator	BSO original
3433	Gorillaz	Feel good Inc.
2640	Hector & Tito	Baila morena
2834	Iron Maiden	The number of the beast
2588	Jamelia	Superstar
2572	Jose Mercé	Aire

Música Real

Artistas Originales

ENVÍA **ARTE** Código Música Real AL **7372**

Para que suene la versión original de "NADA FUE UN ERROR" cantada por COTI cada vez que te llamen envía ARTE 3714 al 7372

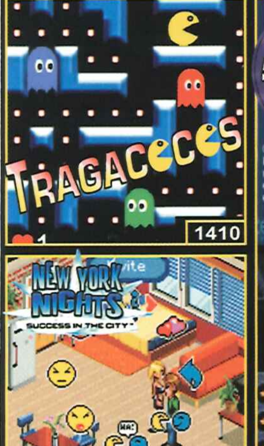
3581	Juanes	La camisa negra
3552	Kate Ryan	Desenchantee
2641	Kylie Minogue	Can´t get you out of my head
2929	Supremas de Mostoles	Eres un enfermo
3711	Los Chichos	El Vaquilla
2633	Madness	One step beyond
2597	Manu Chao	Me gustas tu
2875	Manuel Carrasco	Sabras
2636	Maria Isabel	Antes muerta que sencilla

3561	Matari	Tonta
2142	Merche	Abre tu mente
2180	Mike Oldfield	Moonlight shadow
2659	Nicky Jam	La gata (palante)
3700	Nirvana	Smells like teen spirit
2626	OMD	Enola gay
2911	Orishas	Naci Orishas
2138	O-zone	Dragostea din tei
3560	Papi Sanchez	Enamorame
2179	Queen	We will rock you
2625	Robbie Williams	Feel
2590	Sex Pistols	Anarchy In The UK
3788	Teixi Band (CocaCola)	Psychedelic Sally
2583	Tina Turner	The Best

SGAE SGRERMV&M/513/09/9019

COTI Esta mañana y otros cuentos

3714 COTI Nada Fue un Error



© 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, Gameloft logo and New York Nights: Success in the City are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.



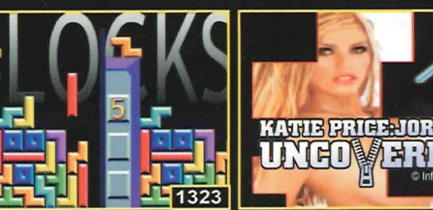
© 1998-2005 Celador International Limited. All rights reserved in the copyright and trade marks owned by Celador

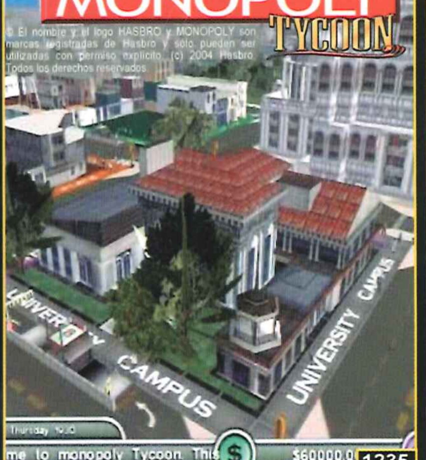




ENVÍA **START** Código JUEGO AL **7372**

Ej: Envía START 1323 al 7372 para jugar a toda pantalla al BLOCKS





© El nombre y el logo HASBRO y MONOPOLY son marcas registradas de Hasbro y sólo pueden ser utilizadas con permiso explícito. (c) 2004 Hasbro. Todos los derechos reservados.

FIFA 06

EA SPORTS™

LFP
Producto bajo Licencia Oficial

EXCLUSIVE LICENCE

FIFA
Official FIFA Licensed Product

3+ ™
www.pegi.info



PlayStation 2









